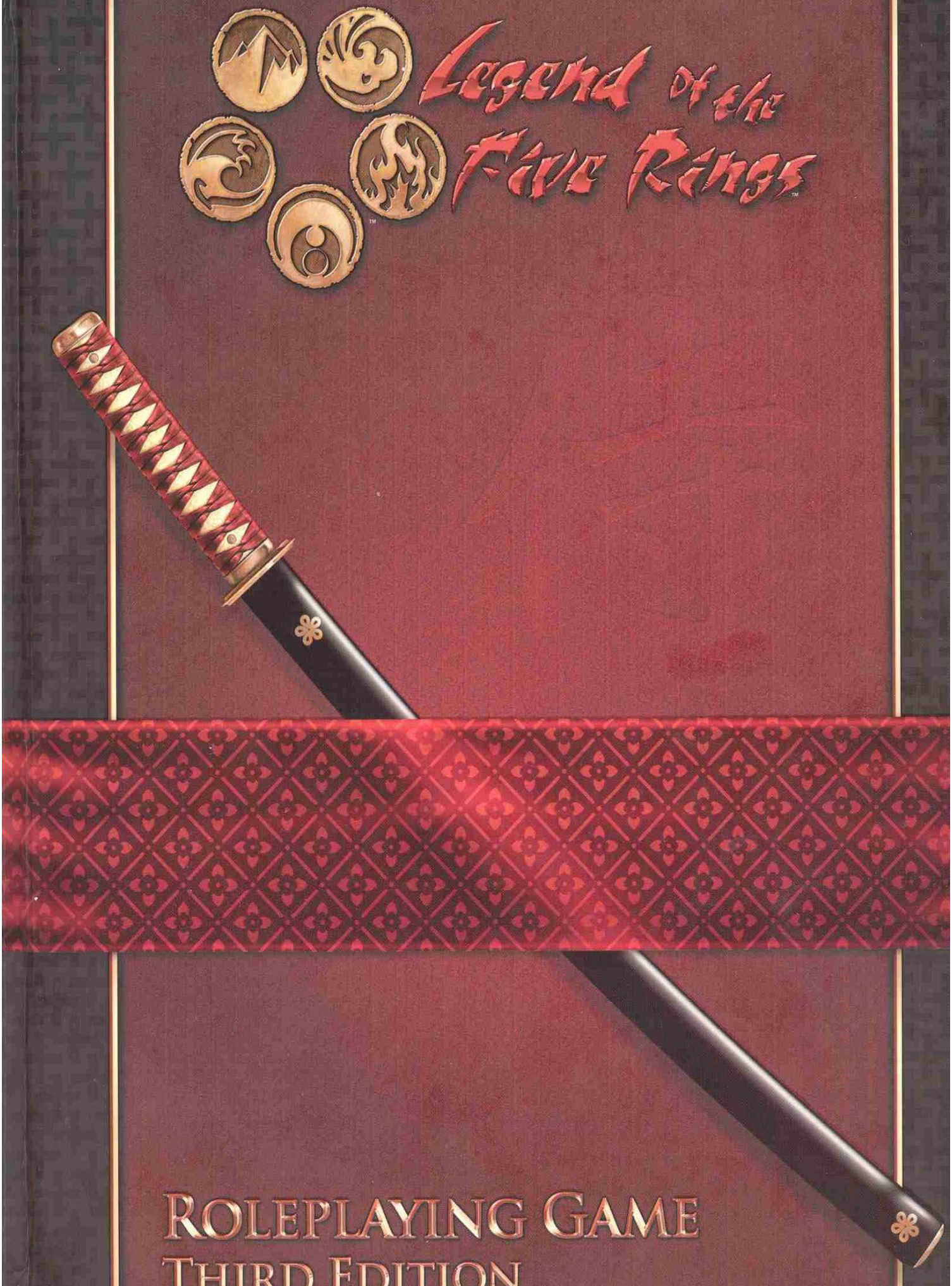
Legend of the Five Rings™



Roleplaying Game
Third Edition

A Lenda dos Cinco Anéis

Terceira Edição

Tradução de Thiago Corrêa Hayashi

"Saudações, Samurais"

Finalmente, está aqui, depois de muitas lágrimas, risos; batalhas e tréguas, a versão traduzida para o português de *Legend of the Five Rings* (vai ser difícil para muitos começar a se referir como "Lenda dos Cinco Anéis"). Realmente foi uma jornada incrível. Muitos pereceram, mas a tristeza de suas idas não supera a alegria de ter descobertos novos e gloriosos aliados.

Talvez não seja o lugar mais adequado para dizer isso, mas dedico esse livro à Hanai, que onde quer que esteja pode estar certa de que sua morte me desanimou em vários aspectos. Respeitei o luto, e só então retornei à longa estrada que termino hoje, cansado, mas muito feliz pelo resultado.

Também agradeço aos amigos que daqui perto, ou pelas distâncias encurtadas pela net ajudaram tanto ao acabamento desse volume. Todas essas pessoas maravilhosas merecem o mesmo crédito que eu nessa empreitada.

Primeiramente, no estranho papel de tradutor, gostaria de esclarecer que estou longe de ser o "profissional" mais indicado para esse trabalho. Me candidatei, antes de tudo, porque acho que os tradutores realmente capacitados a esta honrada tarefa, simplesmente estariam ocupados demais. Talvez fosse difícil achar um fã da franquia que se entregasse tanto quanto eu ao trabalho. Talvez, onde me faltasse talento eu compensasse em paciência. E assim foi o quase um ano de trabalho, com pausas, desânimos e retornos.

Assim sendo, talvez muitos me apontem erros como ter traduzido "Crane" como "Garça", e muitos outros. Mas, gostaria de dizer que tentei imaginar como o que eu gostaria de ler um livro de L5R se estivesse começando agora a conhecer o cenário. Tentando encontrar o meio-termo entre o gosto do público brasileiro (que posso estar errando de longe), mas sem perder a real natureza do ambiente, algumas dessas licenças poéticas foram tomadas.

Enfim, discordâncias irremediavelmente acontecerão, mas acho que os MJ's são livres para adotarem os termos que quiserem, fazendo suas próprias traduções como acharem melhor.

É com muito alívio e alegria que termino este trabalho, e espero ansiosamente que dê frutos ótimos para mim e para quem mais quiser dele fazer parte. Afinal de contas, ninguém disse que mais novidades estão por vir…

Thiago "Isawa" Hayashi.
Em 24 de Abril de 2007

Tomo da Terra

Takuro hesitou brevemente quando caminhava para fora da casa de sake, estranhando a luz brilhante do sol da manhã. Seus dois camaradas gargalhavam e babavam ao seu lado, devido aos entretenimentos da noite anterior. Takuro os olhou com um arrogante desprezo. Ele e seus irmãos chegaram nesse vilarejo há aproximadamente uma semana. Esse lugar não era comumente freqüentado por samurais; os camponeses estavam fracos e com medo. Eles ofereceram comida e abrigo com um quieto terror, não pedindo nada em troca, claramente petrificados com as duas espadas em suas cinturas. Takuro e seus irmãos decidiram que gostavam dali; esse vilarejo agora era deles.

Enquanto ele olhava à sua volta, percebeu que algo estava diferente. Os camponeses agrupados nos cantos da praça aberta diante da casa de sake. Eles observavam quietos, esperando. Havia medo em seus olhos, mas de uma maneira diferente.

"Você é o ronin que se chama Takuro?" chamou uma calma voz. Um homem caminhou das sombras de uma casa do outro lado da rua. Um manto fino repousava sobre sua cabeça e ombros para protege-lo do sereno da noite. Como Takuro e seus irmãos, ele usava duas espadas na sua cintura, o símbolo dos samurais.

De repente o álcool e exaustão de Takuro se extinguiram num acesso de adrenalina. Ele sentiu seus irmãos tensos ao seu lado. Todos eles foram ronins por tempo o bastante para conhecer os perigos da vida que levavam. Samurais eram guerreiros, soldados cuja lâmina servia a vontade de seus daimyos. Um ronin, um samurai sem mestre, era uma força selvagem, incontrolada no Império. Por não poderem oferecer alianças a nenhum homem, eles não têm proteção além da própria astúcia.

"Eu sou Takuro," ele rugiu. "O que você tem a tratar comigo?"

"Eu sou um conhecido de uma jovem dama chamada Sei," respondeu o estranho. "Ela me disse que você a tratou de maneira desrespeitosa. É verdade?"

Takuro riu, e sua risada ecoou pelos seus irmãos. "Sim, é verdade, e daí?" ele perguntou. "Ela não é nada, apenas uma geisha."

"Ela é minha amiga," disse o estranho. "assim como os homens e mulheres dessa vila. Se você é um homem de honra, os oferecerá desculpas."

"Desculpar-me com camponeses?" Takuro perguntou rindo. "Eles não têm valor. Os tratarei como quiser e você ficará fora disso."

"Se você não fizer como o digo, ronin," o homem pareceu cuspir essa palavra. "Então farei eu — no que muito me agrada ganhar a honra desse vilarejo. Se suas desculpas não estão por vir, então o assunto será encerrado com violência."

Takuro olhou o homem com cuidado. "Você é um tolo, estrangeiro." ele disse. "São três de nós contra você."

"Então você aceita meu desafio?" o homem perguntou.

"Que seja," Takuro riu. "Eu não sei de onde você veio, mas deve ter feito um longo caminho para morrer nessa vila esquecida."

O homem repousou seu manto sobre seus ombros, revelando os longos cabelos brancos e um brilhante kimono azul, o mon de uma garça repousando em uma perna, estampado no seu ombro direito. Ele assumiu sua guarda, segurando sua mão direita com as costas sobre sua katana, como se estivesse oferecendo um presente. Ele olhou para cima, fixando olhos de um azul cristalino sobre o ronin e seus irmãos. "Meu nome é Kakita Mitsuo," ele respondeu com calma voz, "e venho da Estimada Casa da Garça."

Um calafrio de medo correu a espinha de Takuro. Os Kakita sempre estiveram entre os mais famosos espadachins do Império. Mesmo assim, era tarde demais para voltar. Ele não podia mostrar fraqueza na frente de cinqüenta camponeses, não depois de ter se colocado como senhor do vilarejo. O Garça o desafiou, e o que restava de sua honra dependia do desafio ser aceito. Certamente que longe dos amigos de seu adversário da Garça, não havia razão para a luta ser justa.

"Matem-no," Takuro gritou aos seus irmãos.

Eles correram com um grito furioso, sacando suas lâminas e se movendo para flanquear Mitsuo. O Garça rapidamente se moveu entre um e outro e adotou uma postura baixa. Ele se agachou para um lado, evitando a espada do primeiro e chutando-o no tornozelo para tirar-lhe o equilíbrio. A lâmina de Mitsuo estava livre de sua bainha, e sua mão, rápida demais para que o olho do homem pudesse seguir, movendo-se para cima e deferindo a segunda lâmina com um impacto. A espada voltou num ataque feroz, cortando claramente as costas do primeiro homem. A lâmina do segundo golpeou novamente e dessa vez Mitsuo não se moveu rápido o suficiente, um jorro de sangue escorreu do seu braço esquerdo. Sua resposta foi mais mortal ainda, sua lâmina brilhante rasgou de cintura a ombro e deixou o irmão de Takuro cair em dois pedaços.

Mitsuo se virou, espada em mãos, e encarou Takuro novamente. O líder dos ronins ainda estava de pé nas portas da casa de sake, assistindo a batalha placidamente.

"Esses homens eram seus irmãos." Kakita Mitsuo disse rispidamente. "Você não lutou ao lado deles?"

Takuro riu. "Eles não tinham chance contra um Garça," ele respondeu. "Melhor que morressem do que eu. Eles serviram ao seu propósito."

"Eu ainda estou de pé," respondeu Mitsuo, movendo-se em direção ao ronin.

Takuro começou a caminhar para trás. "Não por muito tempo," ele respondeu. "Você fica fraco a cada momento que sangra. Mais um pouco e até mesmo um Kakita será presa fácil."

"Você não viverá tanto, ronin," o Garça rosnou. Ele investiu sobre Takuro, espada erguida. O ronin sacou sua própria espada em resposta, desviando o ataque do Garça. Ele puxou uma faca com sua outra mão e cortou a altura do estômago do Kakita. Os olhos azuis se reviraram em dor. Takuro esperou que o homem caísse, mas isso não aconteceu. Ele sentiu uma fria sensação em seu ombro e só então percebeu que o Garça arrancou-lhe o braço. Um chute suave o fez cair por terra.

Takuro riu com o gosto do próprio sangue preenchendo sua boca. Ele olhou para o Garça com desdém. "Tolo!" ele cuspiu. "Você está a dias de qualquer médico. Você pode me matar, mas morrerá dessas feridas também. Você deu sua vida por nada."

O Garça apenas sorriu. "Para o covarde não há vida," ele disse em voz firme. "Para o herói, não há morte."

Então a lâmina de Kakita Mitsuo golpeou uma última vez, e encerrou a vida de Takuro.

Facções de Rokugan

A história de Lenda dos Cinco Anéis é formada pela história dos Clãs Maiores e outras facções menores, como os Clãs Menores, Famílias Imperiais, ronins e as Terras Sombrias. O personagem que você interpretará em Lenda dos Cinco Anéis descenderá de um desses grupos. Apesar de todos eles serem discutidos em detalhes mais adiante neste livro, aqui há uma breve sinopse de cada uma das maiores potências em Rokugan que devem ajudar os jogadores mais novos a descobrirem com quais desses grupos eles se identificarão mais.

O Clã Caranguejo

Descendentes do poderoso Kami Hida, o Clã Caranguejo são os defensores de Rokugan. Eles patrulham a fronteira sudoeste do Império, onde se encontram as terríveis Terras Sombrias. Diariamente, guerreiros do Caranguejo perecem sobre a Grande Muralha do Carpinteiro, dando suas vidas para que os outros clãs possam viver em paz e segurança, uma segurança que vem sido mantida com milênios de sangue dos Caranguejos.

O Caranguejo valoriza o dever acima de tudo — mesmo acima da honra. Para o Caranguejo a vitória é mais importante. Se eles falharem em seu dever, se forem derrotados, sua honra pouco fará para proteger aqueles que dependem deles. Como resultado, muitos acham os Caranguejos grossos, incultos, e quase sempre rudes, mas ninguém questiona a força de sua coragem.

O Clã Dragão

O Kami Togashi foi o mais enigmático de seus semelhantes, pouco compreendido mesmo pelas outras crianças do Sol e da Lua. Ele e seus seguidores entre o Clã Dragão retiraram-se para as montanhas e permaneceram lá, interagindo com o Império apenas em raras ocasiões. Os bushis de seu clã praticam a técnica do daisho, um único estilo de luta que utiliza duas espadas ao mesmo tempo, e são familiarizados com as técnicas dos shugenjas. Shugenjas do Dragão estão igualmente familiarizados com as armas tradicionalmente usadas pelos bushis, uma distinção que os diferencia de outros sacerdotes. Não obstante, os homens e mulheres do Dragão usam tatuagens místicas que os concedem poderes e habilidades além dos possuídos pelos mortais.

O Dragão mistifica a todos, talvez menos eles mesmos. Seus métodos e aparências não se igualam a outros Clãs Maiores, sendo considerados distantes e misteriosos pelos outros.

O Clã Escorpião

Quando o Império foi formado, o Imperador deu a cada clã uma tarefa a ser desempenhada em seu nome. O dever dado ao Escorpião é assunto de vários debates entre os clãs, e o Escorpião não está falando. Ostensivamente, o Escorpião recebeu o dever de proteger as doze Escrituras Negras, poderosas relíquias que prendem o poder de Fu Leng. Outros acreditam, porém, que a verdadeira identidade do Escorpião é manter os clãs continuamente brigando entre si, garantido que nenhum deles terá fora para se levantar contra o Imperador.

Por essa razão eles são chamados de Mão Detrás do Imperador, uma família de espiões, manipuladores, e assassinos que valorizam lealdade acima de tudo. A honra não está além deles, mas é uma ferramenta para ser usada e descartada quando conveniente. Eles são a adaga que ataca das sombras e elimina ameaças antes que se tornem perigosas. O Escorpião tem uma extensa definição de "ameaça", porém, e sua verdadeira motivação por trás de suas intrigas não é tudo que importa. Vários clãs os evitam por isso, apesar de sua rede pessoal de chantagens e segredos ser tão sutil que poucos se opõem a eles.

O Clã Fênix

Shiba era inquestionavelmente o mais sábio dos Kamis, tanto que pôs de lado seu orgulho e arrogância para votar proteger os descendentes de Isawa, o maior shugenja de sua era. A partir desse dia, a Fênix tem sido guiada pelo desejo da família Isawa pela iluminação, garantindo sua posição como os maiores shugenjas do Império. Três das quatro famílias do clã são devotadas ao estudo dos elementos, com os Shiba trabalhando para defender as terras do clã.

Foi Shiba quem escreveu a conversa entre o Imperador e Shinsei durante a primeira guerra contra as Terras Sombrias. Suas anotações permitiram aos Isawa se tornarem os mais proeminentes shugenjas de Rokugan, e todos os outros clãs reconhecem sua maestria. A Fênix é respeitada pelo seu arrojo, apesar de vários os considerarem arrogantes e altivos. Enquanto o Leão é a Mão Direita e a Garça a Mão Esquerda do Imperador, a Fênix certamente é a Voz, carregando a mensagem de paz sempre que um clã vier a se virar contra outro.

O Clã Garça

A Garça busca excelência em todas as coisas. Sua fundadora, a Kami Doji, era a mais bela e eloqüente de seus irmãos e irmãs, e foi ela quem estabeleceu as tradições agora costumeiras da Corte Imperial. O marido de Doji, Kakita, estabeleceu o formal sistema de duelos de iaijutsu, e serviu como o campeão pessoal do Imperador. Através da História, a Garça se entrelaçou à linhagem Imperial, cedendo belas noivas para a esmagadora maioria dos Imperadores de Rokugan.

A Garça é a Mão Esquerda do Imperador, defendendo sua honra e seu Império na corte e mantendo as tradições criadas pela

sua criadora. O status privilegiado com a linhagem Imperial é famoso, o que lhes rende menores impostos e mais presentes destinados a eles. Eles são mestres na corte, e têm uma riqueza comparável a tal posição.

O Clã Leão

Se a Garça é a Mão Esquerda do Imperador, então o Leão é certamente a Direita. Os Leões são o mais militar e agressivo de todos os clãs. Eles reverenciam o bushido e a lealdade ao Imperador como os dois princípios mais importantes. Eles sustentam o maior exército do Império, rivalizado apenas pelo do Clã Unicórnio. Várias histórias dos mais brilhantes generais foram produto de treinamento Leão, e quando isso não é estritamente verdadeiro, vários ainda acreditam no velho dogma que nenhum general Akodo já foi derrotado em campo de batalha.

A rigidez e estrita aderência às tradições renderam ao Leão difíceis relações diplomáticas com outros clãs, mais notavelmente com a Garça e Escorpião, e recentemente também com o Unicórnio.

O Clã Mantis

O Mantis não foi criado pelos Kami, mas sim pela vontade e determinação de uma longa linhagem de extraordinários homens mortais. Ao invés de se submeter à liderança do Caranguejo, Kaimetsu-uo forjou o primeiro Clã Menor junto com seus seguidores, cravando uma mísera existência nas ilhas tropicais distantes da costa de Rokugan. O Mantis se tornou um Clã Maior no segundo Dia do Trovão, quando Yoritomo conduziu o Mantis numa batalha ao lado dos outros clãs contra as Terras Sombrias.

Outros clãs consideram o Mantis piratas e oportunistas. Sua força naval é incomparável, permitindo-os freqüente contato com outras nações além de Rokugan. Enquanto o Mantis se esforça para repudiar sua reputação de criminosos e piratas, verdade é que vários sabem que tais práticas são muito comuns entre seus membros.

O Clã Unicórnio

Uma vez conhecidos como o Clã Ki-Rin, os samurais que seguiram a Kami Shinjo partiram de Rokugan poucos anos depois do primeiro Dia do Trovão. Era esperança de Shinjo que outros males ao Império pudessem ser revertidos se descobertos primeiro. Por oito séculos, eles vagaram pelo mundo, explorando estranhas terras e culturas. Há menos de três séculos, eles retornaram a Rokugan como o Clã Unicórnio e reassumiram seu lugar de direito entre os Clãs Maiores. Quando Shinjo retornou durante a Guerra Contra a Escuridão, ela pulverizou as influências subversivas do seu Clã e apontou um bárbaro das Areias Ardentes com o novo Campeão de seu povo.

O Unicórnio é vastamente diferente dos outros clãs, influenciados mais que qualquer outro pelas culturas gaijins. A governante família Moto tem tradições únicas e práticas que fazem com que vários os apontem como gaijins ou bárbaros, uma acusação que os Moto nada fazem para refutar. Muitos dão pouco valor a eles, mas temem o poder de sua força militar.

As Famílias Imperiais

Todos os clãs servem ao Imperador, mas as famílias Otomo, Miya, Toturi e Seppun o servem mais diretamente, sem necessidade para um Clã. Cada família desempenha uma função vital para o Imperador: os Miya são seus cortesãos, protegendo e mantendo a Corte Imperial mesmo em sua ausência; os Seppun são seus guardiões, devotando suas vidas para protege-lo de todo mal; os Toturi, finalmente, são os servos mais próximos do Imperador, jurados diretamente ao seu nome e prontos para se desfazerem de suas vidas em sua defesa sem questionar.

Os Clãs Menores

Exceto pelo Mantis, os Clãs Maiores sempre existiram desde que o Império foi fundado. Desde então, vários Imperadores encontraram motivos para recompensar seus mais leais seguidores permitindo-os criar um Clã Menor, pequenos grupos similares aos Clãs Maiores numa escala vastamente menor. Clãs Menores normalmente controlam pequenas porções de terra e são feitos a partir de uma simples família de samurais com no máximo uma dúzia de integrantes.

Clãs Menores existindo durante a Era de Lótus incluem os Clãs: Touro, Lebre, Macaco, Morcego, Raposa, Pardal, Tartaruga e Texugo, com a Tartaruga sendo o mais poderoso dado as posições entre os Clãs Menores em relação à Corte Imperial. Clãs Menores que foram destruídos ou absorvidos incluem os Clãs: Centopéia, Falcão, Javali, Serpente e Vespa.

Os Ronins

Não importa quão próspero ou sitiado o Império se torne, sempre haverá samurais que não servem a mestre algum além deles mesmos. Para esses samurais, chamados de ronins ou "homens onda", a noção de uma vida sem dever é ainda pior que a morte. Alguns ronins nascem nesse destino, crianças de samurais que escolheram não reconhece-las como filhos por razões variáveis. Outros foram expulsos por falhas, negados mesmo da redenção honrosa do seppuku. Outros ainda escolheram abandonar todos os juramentos para uma vida de liberdade pessoal, uma escolha que verdadeiros samurais nunca fariam.

Ronins geralmente são referidos como a mais baixa classe pela maioria dos samurais. Mesmo os Clãs Menores podem olha-los por cima, pois ronins não têm senhores ou camaradas para protege-los. Camponeses frustrados com uma vida de serviço ou samurais arrogantes podem celebrar pequenas vitórias contra ronins, recusando-os serviços ou matando-os. Apesar do estilo de vida resultante de uma decisão para se tornar um ronin, para alguns, a liberdade que ganham supera o incômodo.

Níveis Militares

Apesar dos oficiais rokuganis não terem tradução direta para os termos militares ocidentais de patentes e unidades, a lista a seguir dá uma rude tradução das patentes do mais alto cargo para o mais baixo.

Posição	Tradução	Tropas Comandadas
Daimyo	Líder de clã	Todo o Clã
Rikugunshokan	General	Exército (do daimyo)
Shireikan	Comandante	25.000 (5 legiões)
Taisa	Capitão	5000 (1 legião)
Chui	Tenente	800-1000 (1 unidade)
Gunso	Sargento	50-200 (1 pelotão)
Nikutai	Oficial	5-10 (1 esquadrão)
Hohei	Soldado	Nenhuma

A Irmandade de Shinsei

O povo de Rokugan é muito religioso, cercado pelas evidências de seres divinos e espíritos elementais. Alguns escolhem devotar suas vidas ao estudo do equilíbrio de todas as coisas e a sabedoria contida dentro do Tao de Shinsei, o Pequeno Profeta. Alguns escolhem estudar o Tao ainda jovens, enquanto vários samurais raspam suas cabeças para integrar um monastério quando se aposentam.

A Irmandade de Shinsei é o corpo governante que supervisiona milhares de santuários e templos por toda Rokugan, despreocupada com materialismo e com política. Seus únicos ideais orientadores: promover a iluminação espiritual e evoluções culturais.

As Terras Sombrias

Para cada luz, corresponde uma sombra. Assim como os Kamis criaram os Clãs Maiores e o Império de Rokugan, o Kami Decaído criou as Terras Sombrias. Essa vasta região ao sul de Rokugan é um lugar sombrio e assustador corrompido pelo poder do Jigoku, o Reino do Mal. Em algum lugar dentro das Terras Sombrias está o Poço Infecto de Fu Leng, um vasto portal para dentro do Jigoku, onde demônios e espíritos malignos cruzam livremente de seu reino para o reino dos mortais.

As Terras Sombrias abundam em vida, todo o tipo de perturbação e mal, demônios chamados onis, goblins, ogros, trolls, e incontáveis outras criaturas, várias delas únicas. No passar das décadas, um poderoso novo líder tomou o controle dos Perdidos, humanos vivos que sucumbiram à Mácula. Este homem, Daigotsu, criou um vasto império para si, um negro reflexo de Rokugan, profundamente encravado nas Terras Sombrias. Poucas almas mortais viram a Cidade dos Perdidos e viveram para contar a história.

A História de Rokugan

O Que Veio Antes (Pré-História)

Antes da queda dos Kamis, antes da ascensão do homem, haviam outros. A mais antiga civilização que já se conheceu em Rokugan foram os Naga. Uma raça mística, homens-serpente pacifistas, os Naga construíram uma grande civilização que atingiu os limites ocidentais do Império moderno. Sua história foi marcada por conflitos como nenhuma outra história, mas seguindo seus próprios caminhos entre a supremacia e uma guerra com os misteriosos Ashalan do outro lado do deserto, os Naga estabeleceram uma sociedade pacífica e filosófica que reinou por vários séculos.

Eventualmente, os Naga entraram num sono encantado a fim de preservarem sua decrescente raça e combater um desconhecido inimigo futuro. Em seu despertar, outras civilizações haviam emergido. A maior delas foram os Nezumis, também chamados de Ratos pelos rokuganis modernos. Os Nezumis contam que tinham um vasto império para eles, conquistado a partir do reino dos ogros que habitavam onde as Terras Sombrias estão hoje. Apesar de vários samurais se recusarem a acreditar que os abomináveis ogros que serviam Fu Leng poderiam ter sido criaturas civilizadas, há uma pequena parcela de evidências que apóiam a teoria Nezumi. Qualquer que seja a verdade, as civilizações dos Nezumis e dos ogros foram destruídas com a queda de Fu Leng dos céus há quase um milênio, apesar de ambas as raças continuarem existindo até hoje.

Ao menos uma outra civilização existiu a mais tempo do que a humanidade: os trolls. Quer sejam criados ou corrompidos por Fu Leng, os trolls nunca estabeleceram um reino considerável pelas Terras Sombrias. Esse reino se curvou às regras dos trolls, sobreviveram ao reino dos Nezumi, e finalmente foi rachado durante o governo de Hida Osano Wo, filho do próprio Hida, que conduziu o Clã Caranguejo numa intensa guerra contra os trolls. Remanescentes de sua civilização ainda existem, assim como a cidade negra de Volturnum, lugar da Batalha do Portal do Esquecimento.

Século I (1 ≈ 100)

Queda dos Kamis: Estabelecido o pré-calendário

A queda dos Kamis marca o começo do tempo, e a separação dos Paraísos Celestiais do mundo de Hantei e seus semelhantes.

As tribos de Rokugan formaram-se antes dessa data segundo muitos apócrifos: homens mortais foram formados do sangue das feridas de Lorde Lua e das lágrimas de Lady Sol, derramados durante a queda de suas crianças. Porém, os caminhos da divindade são desconhecidos e ninguém pode dizer realmente quanto tempo os Kamis demoraram na queda.

Uma nota polêmica por séculos foi a morte de Ryoshun, o Décimo Kami. Ryoshun nunca caiu como seus irmãos, mas morreu dentro do estômago do pai. O espírito de Ryoshun atravessou até a Fenda, uma área existente entre todos os Reinos Espirituais. Ele permaneceu lá para guardar os espíritos dos mortos por toda a eternidade.

Eventos Anteriores

Na Perdida Gisei Toshi, a cidade ancestral do Clã Fênix, é estabelecido no calendário o ano 1, imediatamente após a queda dos Kamis. Esta cidade, agora tida como destruída por todos exceto pelos Fênix que lá habitam atrás de paredes de ilusão e distração, permanecem no mais antigo sinal de habitação humana "civilizada" depois do começo dos tempos.

Coroação de Hantei I

Segue-se um torneio entre os Kamis (excluindo Togashi, Fu Leng e obviamente Ryoshun). Hantei é aceito como o mais adequado para governar Rokugan. Ao fim do torneio, Togashi profetiza: "Quando cair o último Akodo, cairá também o último Hantei."

A Guerra Contra Fu Leng e a Criação das Terras Sombrias

Logo após a queda dos Kamis, ondas de escuridão emanaram do Poço Infecto, contaminando as terras ao sul de Rokugan. Os exércitos do Irmão Perdido, Fu Leng, invadiam e destruíam o que havia de Rokugan em seu caminho. Os servos de Hantei lutaram valentemente por décadas, mas perceberam que só atrasavam sua derrota na guerra.

O Tao de Shinsei é escrito: ano 42

Um estranho homenzinho chega na corte de Hantei, prometendo conceder aos Kamis vitória contra os exércitos de Fu Leng. Antes, ele ganha uma audiência com o próprio Hantei, e fala com ele por muito tempo. Shiba copia a sabedoria do pequeno homem fielmente; esse texto depois se torna o Tao de Shinsei, o texto religioso mais famoso de Rokugan.

O Dia do Trovão: ano 42

Quando a guerra parece perdida, Shinsei reune um mortal de cada um dos Sete Clãs Maiores. Hida Atarasi, Doji Konishiko, Mirumoto, Matsu, Isawa, Shosuro e Otaku se juntam a Shinsei numa jornada para as Terras Sombrias para derrotar o deus caído Fu Leng. Todos os Trovões perecem, menos um.

Morte de Shiba: ano 42

Depois da derrota de Fu Leng, Shiba viaja para as Terras Sombrias à procura de Shinsei e dos Trovões. Shiba é mortalmente ferido derrotando o Primeiro Oni, mas garante que Shosuro retorne viva ao Império.

Retorno de Shosuro: ano 42

O último Trovão, Shosuro, retorna das Terras Sombrias com as Escrituras Negras. Shosuro sobrevive à sua jornada mascarando seu pacto com a Escuridão Enganosa, e imediatamente após disso, lança mão da personalidade de Shosuro e se torna Soshi, fundadora da família de shugenjas do Escorpião.

O Êxodo de Shinjo: ano 45

Com a guerra contra Fu Leng agora efetivamente terminada, a Kami Shinjo determina que ela deve deixar o Império para explorar o mundo para melhor preparar o Império para seus perigos. Três famílias do Clã Ki-Rin — Otaku, Iuchi e Ide — escolhem segui-la. Antes de irem, Hantei dá a Shinjo um par de espelhos mágicos criados por Shiba e Isawa. Os espelhos permitiriam que Shinjo se comunicasse com Hantei mesmo a longas distâncias.

Morte de Hantei: ano 45

Ferido gravemente durante a Guerra Contra Fu Leng, Hantei passa os últimos meses da vida confinado à cama. Incapaz de levar as novas de vitória do Império, Hantei encarrega um garoto chamado Miya com a responsabilidade de levar as boas novas a todos. Logo depois, o Filho dos Céus fecha seus olhos e morre contente com o que ele e seus irmãos e irmãs haviam feito. Muitos acreditam, porém, que Hantei simplesmente se cansou da existência como mortal, voltando à sua mãe nos Paraísos Celestiais.

Coroação de Hantei Genji: ano 46

Durante um período de luto, o Trono de Esmeralda fica vazio por um curto espaço de tempo enquanto o Império se recupera da guerra e da perda do Filho dos Céus. Hantei Genji, o primeiro filho de Hantei, é coroado Hantei II cinco meses depois da morte do pai. Genji, também conhecido como o Príncipe Resplandecente, é responsável pela maioria das tradições sociais do Império moderno. O reinado de Genji durou quase duzentos anos, pois o forte sangue dos Kamis corria em suas veias. Hantei Genji se casa com uma Doji, firmando a tradição do Imperador Hantei tomar uma noiva Garça para assuntos de primogenitura (herança do filho mais velho).

Nascimento de Hida Osano Wo: cerca do ano 48

Osano Wo, segundo filho do Kami Hida e abençoado pelo Dragão do Trovão nasceu nesse ano.

Hida renuncia a Campeão do Caranguejo: ano 63

Apesar de Hida ser um Kami poderoso, ele reconhece vários traços em seu filho Osano Wo que faltam em si, em particular a liderança e o carisma. Particularmente impressionado com os grandes triunfos do filho contra os trolls, o Kami Hida renuncia ao governo do Caranguejo para que seu filho assuma. Hida em seguida foi visto liderando um grande grupo de samurais especialmente selecionados de ataques brutais às profundezas das Terras Sombrias (às vezes, demorando um ano). Ele deixa o clã nas mãos de seu filho.

O Clã Fênix Acha Uikku, o Profeta Sereno: cerca do ano 72

Uikku, o profeta do Tao de Shinsei, é uma jovem criança amaldiçoada com o dom da profecia. Suas palavras se alternam entre inspiradoras e vagas, mas várias delas envolvem o futuro ou interpretações do Tao. A Fênix o mantém sob custódia, e transcreve todas as suas profecias fielmente. Apesar de Uikku ser jovem e parecer não ter tocado este mundo, sua compreensão do Tao era lendária, e os manuscritos contendo suas profecias impressionam estudantes com sua precisão, até mesmo hoje.

Fundação do Clã Mantis: cerca do ano 80

Osano Wo decide deixar seu ilegítimo filho Kenzan como herdeiro do que o legítimo Kaimetsu-Uo. Apesar das relações entre Kenzan e Kaimetsu-Uo não serem hostis, Kaimetsu-Uo deixa as terras do Caranguejo e vai encontrar seu próprio destino. Ele o encontra nos mares de Rokugan, nas Ilhas das Ervas e Seda. Seus seguidores se chamaram de Mantis, apesar de não serem reconhecidos como clã. (De fato, a idéia de criação de um Clã Menor é um precedente que ainda não foi estabelecido)

A Prisão de Cristal é Criada: ano 82

O Trovão do Escorpião, Shosuro, depois de passar por várias identidades diferentes, começou a perceber que sua mente não é mais sua. Temendo a influência da escuridão dentro dela, ela se rende ao Kami Togashi por ajuda. Togashi percebe que não pode salva-la, mas cria uma prisão de cristal debaixo do Kyuden Togashi para conter o perigo que ela representa. Shosuro aceita ser confinada.

Desaparecimento de Bayushi: ano 83

O Primeiro Escorpião deixou para trás sua máscara e espada para seu filho, com o bilhete: “Eu a perdi para sempre” antes de desaparecer por completo.

Morre Uikku, o Profeta Sereno: cerca do ano 90

Clã Raposa é Fundado: cerca do ano 90

A Raposa é descendente do Ki-Rin, daqueles que ficaram para trás quando Shinjo deixou seu povo para ir além de Rokugan. Aqueles que se tornaram a Raposa foram expulsos de suas terras ancestrais pelo Leão. Eles receberam novas terras em Mori Kitsune, uma família e um Clã Menor. O Imperador proibiu os Clãs Maiores de declarar guerra sobre eles (assim estabelecendo o precedente pelo qual Clãs Maiores não podem iniciar guerras contra Clãs Menores).

Hida Osano Wo Assassinado: ano 97

O Campeão do Caranguejo é morto por um assassino desconhecido. Seu pai, Hida, ausente numa longa expedição nas Terras Sombrias, os poderes da escuridão crescendo e o filho de Osano Wo, Kenzan, relutante em deixar o seu posto. Kenzan envia uma mensagem para aclamar seu meio-irmão, que sagazmente aproveita a chance de vingar seu pai. Caçando o traidor até as terras da Fênix com uma armada de navegadores Mantis ao seu lado, o próprio Kaimetsu-Uo chega às portas de Shiro Shiba. Quando a Fênix se recusa a abrir os portões, Kaimetsu-Uo grita ao seu pai por vingança. Trovões rugem e atacam com um puro relâmpago que abre os portões de Shiro

Shiba. A Fênix rapidamente recua e aceita ajudar o samurai que claramente age em favor dos elementos. O traidor é posto sob custódia de Kaimetsu-Uo e dolorosamente executado.
Logo depois, estudiosos da Fênix pedem que Hantei conceda o título de Fortuna ao falecido Osano-Wo. Osano-Wo é desde então a Fortuna do Fogo e do Trovão.

Morte de Akodo: cerca do ano 99
Apesar de sobreviver à construção do Saguão dos Ancestrais e as Livrarias Ikoma, Akodo Caolho é pego numa inesperada luta contra feras das Terras Sombrias. Os monstros vieram pela Floresta Shinomen, preparando para atacar as desprotegidas barreiras do Império. Akodo se ergue contra a horda com cem homens, e encontra seu inimigo no que era a Passagem de Seikitsu pelas Montanhas da Espinha do Mundo. Quando a batalha parece perdida, Akodo grita para sua mãe, a Deusa Sol, para testemunhar quão bravamente seus homens morreram. Quando as feras avançaram para o alcançar, o poderoso rugido de Akodo derruba a passagem, trazendo abaixo uma montanha sobre ele e o inimigo.

Kuni Nakanu Descobre a Mácula em Cadáveres: cerca do ano 100
Os primeiros sinais da Mácula das Terras Sombrias e seus efeitos foram estudados pelo Clã Caranguejo durante o primeiro século depois da fundação do Império. Suas pesquisas salvaram várias vidas, e as informações que descobriram pelos mil anos de paz foram realmente significativas.

Século II
(101 ≈ 200)

Reportada a Morte de Togashi: ano 101
Quando Doji viaja para as terras do Clã Dragão para visitar seu irmão Togashi, ela volta do portão. Essas foram as primeiras notícias da morte do Kami do Dragão.

Desaparecimento de Doji: ano 102
Lady Doji é vítima de depressão depois de perceber o frágil mundo mortal mudar enquanto ela permanece a mesma. Por nunca ter tido muito contato com seu último irmão, Hida, Doji começa a se sentir muito sozinha. Com isso, Lady Doji compartilha sua última sabedoria com seu filho Nio e caminha para dentro do mar, nunca mais sendo vista de novo.

Criação do Clã Texugo: cerca do ano 110
O Clã Texugo, um dos menores Clãs Menores de Rokugan é fundado para guardar as passagens ao norte do Império.

Livro de Sun Tao é escrito: cerca do ano 145
As origens do homem conhecido como Sun Tao são abertas a especulações, mas é geralmente tido que ele escreveu seu tratado de guerra durante esse período. As escritas do ronin são muito valorizadas como observações ao próprio Akodo, às vezes até mais que isso. As cópias originais ausentes de seus manuscritos estão entre os maiores tesouros de Rokugan.

Magistrados de Esmeralda e as Legiões de Esmeralda estabelecidas: ano 153
O experiente oficial militar Doji Hatsu e talentoso cortesão Soshi Saibankan começam a traçar métodos pelos quais soldados valorosos poderiam ser alistados e magistrados poderiam reforçar a lei do Império. Hatsu e Saibankan logo criaram as Legiões Imperiais e os Magistrados de Esmeralda, respectivamente. O novo sistema garante que os emissários do Imperador e os magistrados trabalhem próximos, com poderes que complementam um ao outro sem excessos. O sistema persiste sem mudanças radicais até hoje.

A Primeira Menção dos Naga: cerca do ano 200
Um Caranguejo chamado Kaiu Sudaro perde seu filho na Floresta Shinomen. O garoto é resgatado por Mara, uma criatura com uma grande cauda de cobra e um corpo humano. Pelo que consta, esta é a primeira percepção do Império dos Naga, que logo estará profundamente ligado aos mitos e lendas rokuganis.

Século III
(201 - 300)

Desaparecimento do Kami Hida: ano 210 (data tradicional)
No ano 210, o idoso Kami do Caranguejo pegou seu tetsubo, anunciou que procuraria por seu filho perdido, e partiu para as Terras Sombrias. Ele nunca mais foi visto.

Invenção do Koku: ano 243
Yasuki Tanaka inventa o koku. O sistema de trocar itens de valor por bens e serviços existia muito antes de Tanaka, mas foi ele quem desenhou o koku que é conhecido até hoje. O koku ilustra os kanjis das Fortunas de um lado e dos Kamis do outro. Apesar de serem simples e reconhecíveis, as moedas de Tanaka tendem a confundir a maioria das falsificações. Quando o Imperador indagou pela natureza da estranha moeda de cobre (que era, a este ponto, usada exclusivamente pela Garça) Tanaka alegremente presenteou o Imperador com suas placas de cunhagem.

Morte de Hantei Genji: ano 247
Como seu pai, Genji ascendeu aos Paraísos Celestiais na sua morte. A ida tardia de Hantei Genji assegura o Shinseísmo e a filosofia do Shintao no Império, tornando-as muito populares até os confins da história do Império.

Morte de Isawa Akuma: ano 283
É importante notar essa data, pois correlaciona diretamente com a ascensão do Oni Lorde Akuma nas Terras Sombrias. Onis, os demônios das Terras Sombrias, ganham grandes poderes quando roubam um nome de seus invocadores. Akuma, um dos mais poderosos de todos os Onis, roubou seu nome no ano em que um shugenja Isawa pagou o preço por ambição e poder.

Século IV
(301 -400)

Começo da Aliança Caranguejo-Nezumi: ano 314
Este é o começo da famosa aliança Caranguejo-Nezumi (a existência da qual só foi admitida pelo Caranguejo recentemente). Um samurai de doze anos chamado Kazuma fez uma estranha amizade com os Roedores, e estreitou laços de confiança entre homens e Nezumis. Os Nezumis acreditam que Kazuma possuía uma alma humana e Nezumi, e que se tornou um espírito Transcendente após sua morte.

Fundação do Clã Serpente: ano 339
O magistrado Imperial Isawa Chuda salva a vida do Imperador de uma ameaça mortal de um culto maho. Em recompensa por seus anos de serviço e valorosas ações, o Imperador declara Chuda como daimyo do Clã Serpente depois de Chuda se proclamar a serpente do Imperador, "esgueirando-se em lugares escondidos e destroçando seus inimigos".

Fundação do Clã Centopéia: ano 347
Centrada numa modesta escola de shugenjas, a família do sensei original da escola recebe as terras e título de Clã Menor. Os estudiosos do Sol da Centopéia recebem esse prêmio mais pelo isolamento da Fênix, pois vários Otomo apontaram a Hantei que poderia ser mais simples recolher os impostos de seus camponeses como se fossem entidades separadas.

Coroação de Hantei Fujiwa: ano 371

Hantei V (também chamado Hantei Fujiwa) foi um excepcional Imperador por vários motivos. Ele acreditou que os mais recentes Imperadores se preocuparam demais em aumentar a qualidade de vida no Império em certas áreas ao invés de melhora-la no Império todo. Hantei Fujiwa foi o primeiro Imperador desde o próprio Hantei a realmente engajar-se contra as forças das Terras Sombrias em combate. Hantei V dilacerou onis com a poderosa Espada de Hantei, e conduziu Legiões Imperiais em combate ao lado do Caranguejo.

Quando o Imperador retornou a Otosan Uchi, sua ira sobre o Leão e a Garça era imensa. Ele os acusou de enfraquecer o Caranguejo por ataques políticos, resultando na sua intervenção em favor deles. A primeira esposa de Fujiwa morreu sem filhos enquanto estava nas terras do Caranguejo, só aumentando ainda mais a ira de Hantei. Mais tarde no reinado de Fujiwa, seu filho mais velho foi seqüestrado por uma conspiração de cortesãos da Garça, Fênix e Escorpião, autodenominados Gozoku.

A Partilha Yasuki e a Guerra Garça-Caranguejo: anos 387

A grande guerra entre Garça e Caranguejo foi a primeira guerra interna de larga escala em Rokugan. Causada pelo Caranguejo ter se apossado de territórios da costa da Garça (provavelmente para alimentar as tropas do Caranguejo depois das grandes batalhas contra as Terras Sombrias), e a partição da família Yasuki entre o Caranguejo e a Garça, a guerra durou por quase uma década.

Governo dos Gozoku: anos 391-435

Depois do rapto do herdeiro de Hantei Fujiwa, o Imperador tinha pouca escolha a não ser atender às exigências dos Gozoku, deixando seu idoso tio, Otomo Tohojatsu, como regente até que Hantei Kusada pudesse reclamar o trono. Tohojatsu rapidamente aderiu aos Gozoku, como se adquirissem posse do Trono de Esmeralda. Hantei Kusada (Hantei VI) estava destinado a servir apenas como um símbolo — por ser muito velho quando assumiu o trono, as concessões de Otomo Tohojatsu deram completo controle aos Gozoku. Os Gozoku estavam interessados em estabelecer uma independência dos clãs, com o Imperador Hantei servindo como um "rosto" para que governassem de fato as províncias. O governo Gozoku foi um tempo próspero para Rokugan. Eles encorajaram um detalhado sistema de estradas e novos caminhos de conduzir mercadorias e viagens para que todos os clãs pudessem se separar mais uns dos outros. Arte e cultura floresceram. Infelizmente, assim como o crime e corrupção à medida que ficava claro que os Clãs Maiores em nada se importavam com a lei Imperial.

Os Gozoku eram liderados por Doji Raigu (filho do Campeão do Clã Garça e posterior Campeão), Shiba Gaijushiko (o escriba Imperial) e Bayushi Atsuki (o espião mestre do Imperador e Campão do Clã Escorpião).

Coroação de Hantei Kusada: ano 397

A coroação do filho de Hantei Fujiwa foi organizada completamente sob poder da Aliança Gozoku.

Século V (401 - 500)

Fim da Guerra Caranguejo-Garça e Criação do Clã Pardal: ano 400

A guerra resultou num Edito Imperial banindo guerras em longa escala entre os Sete Clãs Maiores do Império. Desde esse tempo, só pequenas batalhas foram permitidas e apenas sob consentimento do Imperador. Os exércitos dos Clãs Maiores nunca se voltaram um contra o outro deste dia até o Golpe do Clã Escorpião

Durante uma anterior negociação falha de paz, o oficial da Garça Doji Onegano foi retirado do Clã Garça. O Imperador deu a Onegano terras tiradas do Caranguejo e da Garça para seu uso. As terras eram secas, inférteis e muito inúteis. Onegano retirou-se para um monastério, mas seu filho, Suzume, ficou para estabelecer o Clã Pardal.

Clã Serpente Corrompido: ano 401

Chuda Tamihei, tataraneto de Isawa Chuda, sucumbe à tentação dos espíritos e vozes de uma mortífera prece das forças negras, liberando um terrível Shuten Doji nas terras do Clã Serpente. O espírito começa estendendo sua influência pelo pequeno Clã Serpente, assumindo completo controle em questão de um mês.

Cinco Noites de Vergonha: ano 402

Alertado da presença do Shuten Doji, o Conselho dos Mestres Elementais empenha consideráveis recursos na destruição do Clã Serpente. Numerosos bushis Shiba são perdidos na batalha antes dos Mestres descobrirem a maneira certa de se combater o espírito. No final, porém, o Clã Serpente é completamente destruído. Não restou traço do Shuten Doji, ou dos magistrados da Fênix enviados para descobrir seu destino.

Hida Tadaka e Matsu Itagi nas Terras Sombrias: ano 412

Esse é o famoso evento em que um arrogante Campeão do Leão se aventurou nas Terras Sombrias, apenas para ser resgatado por um Caranguejo. Ambos os Campeões morreram das feridas que sofreram lutando juntos contra as Terras Sombrias.

Espiões de Hantei Kusada Descobertos Pelos Gozoku: ano 428

Apesar dos Gozoku contribuírem enormemente para a cultura rokugani, poucos avanços puderam ser atribuídos a Hantei Kusada, exceto um. Durante o reino de Kusada, ele ajudou os religiosos grandemente e é responsável pela criação de vinte e quatro templos ao redor dos muros de Otosan Uchi. Esses lugares foram considerados lugares sagrados onde Shinsei haveria andando ou desempenhado algum ato sagrado. Durante o ano 428, Kusada pensou em usar a Irmandade de Shinsei como espiões e agentes, pois ninguém suspeitaria que um monge fosse capaz desse comportamento. A Irmandade não teve chance senão obedecer (pois o Imperador é o líder absoluto da religião Shintaoísta). Porém, os "espiões" foram pegos, e os Gozoku decidiram fazer da Irmandade um exemplo. Esse foi o primeiro erro da Irmandade, pois chamou mais atenção ao seu aspecto nefasto de controlar o Império. Kusada teve vários filhos e filhas, mas seu herdeiro seria o primogênito, um filho que também era controlado pelos Gozoku.

Os Gozoku garantiram que todos os filhos de Kusada fossem exonerados ao Escorpião, Garça ou Fênix, capacitando a Aliança de ter o controle do Trono de Esmeralda. As filhas de Kusada se casaram ou se exoneraram para outros clãs para alianças políticas, ajudando os Gozoku a aumentar o controle sobre as políticas do Império.

Concedido o Nome de Família Gusai: ano 429

Séculos depois do Mantis ser informalmente estabelecido, Gusai, atual líder do Mantis, é convidado a Otosan Uchi. Durante um torneio de astúcia com o Imperador, Gusai mostra a Yugozohime o poder do aço sobre as palavras sacando sua lâmina na garganta de Hantei. Gusai ganha sua disputa com o Imperador, assim como o status de Clã Menor e o nome de família Gusai. O Filho dos Céus tem a última palavra, contudo, e prova a força das palavras ordenando a execução de Gusai.

Hantei Yugozohime Exonerada ao Leão: ano 432

Yugozohime, uma filha de Hantei Kusada é exonerada ao Leão. Ao invés de casa-la com um cortesão e ensina-la a ser uma quieta, respeitável mulher como pretendiam os Gozoku, os Matsu e Ikoma treinaram-na com os moldes do bushido e a sabedoria dos Céus — o Leão ensinou a Hantei Yugozohime como ser uma Imperatriz. Quando ela aprendeu a verdadeira glória dos Imperadores Hantei, a jovem Imperatriz planejou um dia derrotar os Gozoku.

Coroação de Hantei Yugozohime: ano 435

Quando Hantei Kusada morre de velhice, seu herdeiro é trazido da Fênix para receber o trono (e manter os Gozoku no poder do Império). Porém, Yugozohime desafia seu irmão pelo trono, e o derrota. Com o apoio do Leão e do Dragão ao lado de um Imperador Hantei confiante e poderoso, a força dos Gozoku é repentina e sutilmente partida.

Vários membros dos três clãs dos Gozoku ou se retiram imediatamente para monastérios ou morrem em duelos em menos de um ano. Shiba Gaijushiko ajuda Yugozohime a desmantelar a base do poder Gozoku em troca de seu perdão. Nenhuma punição é sentenciada aos membros dos Gozoku, apesar dos magistrados de Yugozohime prenderem-nos por variáveis crimes. Yugozohime (Hantei VII) transfere várias funções exercidas pelos Gozoku para a família Otomo, efetivamente prevenindo quaisquer tentativas de manipularem o Trono dessa maneira.

Embaixadores Gaijins Chegam à Corte Imperial: cerca do ano 440

Sob tutela do Mantis, um pequeno grupo de exploradores gaijins ganham permissão para Corte Imperial enquanto suas tripulações ancoram na Baía Sol Dourado. O Imperado abre limitada troca e comércio de idéias com os visitantes estrangeiros. Os gaijins têm dois anos para provarem sua honra e respeito pelo Império.

Batalha do Alce Branco / Mares Furiosos: cerca do ano 442

Os gaijins são ordenados a deixarem Otosan Uchi, e retaliam com violência. Na batalha que se seguiu, Yugozohime é tragicamente morta. Os clãs se unem para dilacerar os gaijins, obrigando os sobreviventes de suas tropas a voltarem para o mar, onde vários foram tragados numa misteriosa tempestade.

O tio de Yugozohime, Hantei Muhaki assume o trono. Logo em seguida, o Imperador contempla Agasha Kasuka e seus seguidores com o status de Clã Menor, apesar do fato deles terem aparentemente ajudado os gaijins a fugirem em segurança. A verdadeira razão por trás da decisão de Muhaki é sabida apenas por Kasuka e o próprio Imperador. Nasce o Clã Tartaruga.

Fundação do Clã Javali: ano 447

Os descendentes de um grupo de exploradores do Caranguejo considerado perdido nas Montanhas Crepúsculo desde 383 chega em Otosan Uchi com três toneladas de jade e ferro. O líder deles, Heichi apresenta o que acharam como forma de pagamento aos impostos Imperiais. Os seguidores de Heichi se recusam a retornar para seu antigo Clã. Impressionados com a história de Heichi e intrigados pelo seu profundo conhecimento do bushido e das leis, o Imperador concede o status de Clã Menor a eles.

A Benção do Imperador é Escrita: ano 472

A Benção do Imperador, a obra mais criticamente aclamada de Miya Mai, conta a história do fim da Guerra Contra Fu Leng e descreve a fundação da casa Miya. Mai considerou o trabalho "muito monótono" e só o completou para que a comissão prometida por seu patrão provesse dinheiro o suficiente para viver. A peça é considerada a melhor de Mai, e teve várias imitações.

Coroação de Hantei X: ano 487

Hantei X foi o primeiro Hantei a abnegar um nome pessoal para ser chamado simplesmente de "O Hantei". Porém, seu nome foi perdido por todo o tempo, e em vários textos ele é chamado de "Aquele que sacrificou seu nome pelo Império".

Descobertos os Diários de Kuni Nakanu: ano 499

Otomo Jama, irmão mais novo do herdeiro Imperial, dá uma reviravolta em seu destino quando percebe estar sobre o local de repouso dos textos maho de Kuni Nakanu. Com a ajuda de shugenjas do Dragão e da Garça, Jama traduz os textos e descobre os segredos do poder. Um pequeno culto começa, com Jama como cabeça.

Como líder de uma sociedade secreta, Otomo Jama assume um novo nome: Iuchiban.

Século VI (501 - 600)

Criada a Bigorna do Desespero: ano 501

O sinistro Agasha Ryude, um visitante do Clã Javali em sua casa nas Montanhas Crepúsculo, forja uma poderosa bigorna com o minério formado do sangue do Primeiro Oni. Ryuden sacrifica o Clã Javali todo para a maléfica criação, resultando num dos mais negros e poderosos nemuranais de Rokugan. Seus espíritos torturados se combinam ao de Shakoki Dogu, um maligno e vingativo espírito que assombrava as montanhas por séculos.

Forjadas as Espadas do Sangue: ano 508

Asahina Yajinden usa a Bigorna do Desespero para forjar as amaldiçoadas Espadas do Sangue, Ambição, Paixão, Julgamento e Vingança, para seu mestre maligno Iuchiban. As espadas são entregues aos daimyos do Escorpião, Garça, Caranguejo e Leão, respectivamente.

Batalha da Neve Vermelha: ano 509

Akodo Meikuko violentamente reage a uma declaração habitual de um monge Togashi na corte, mobilizando um exército de 20.000 soldados para atacar as Montanhas Togashi. Apenas 2.000 sobrevivem à grande batalha de inverno. Meikuko toma sua própria vida com a espada dada a ela por Asahina Yajinden. Seu nome doravante é associado a "engano" no Leão.

Morte de Hida Tenburo: ano 509

O daimyo do Caranguejo Hida Tenburo subitamente mata seus filhos enquanto dormiam. Em seguida ele se mata com a espada dada a ele por Asahina Yajinden.

Suicídio de Doji Tanaka: ano 510

O daimyo da Garça, Doji Tanaka confessa seu amor a uma geisha de onze anos à sua corte reunida, e em seguida salta dos penhascos do Kyuden Doji para sua morte nas rochas abaixo. Ele carrega consigo a espada dada a ele por Asahina Yajinden.

Batalha das Tumbas Violadas: 510

O Campeão do Escorpião, Bayushi Rikoji, que não havia tocado a lâmina dada a ele por Asahina Yajinden, suspeita de feitiçaria maléfica depois das mortes dos daimyos que empunharam as outras três armas. Rikoji despacha magistrados do Escorpião e a shugenja Soshi Takasho para achar o criador da lâmina. Juntos com o Legionário Akodo Minobe eles descobrem o culto secreto dos feiticeiros de sangue de Iuchiban, que planeja animar os corpos das criptas Imperiais como um exército para ser usado contra o próprio Imperador. Com a ajuda dos exércitos dos outros clãs, Iuchiban é finalmente capturado, morto e sepultado numa grande estrutura que foi encantada para conter sua alma enegrecida. O arquiteto, Kaiu Gineza, é também sepultado por assassinos do Escorpião para que os segredos da tumba permaneçam a salvo.

Depois da derrota de Iuchiban, a mente de Asahina Yajinden é apagada. Ele se torna jardineiro nos jardins Imperiais. O Imperador emite em seguida, um edito formal que todos os corpos mortos sejam preferencialmente cremados ao invés de enterrados, para prevenir o uso de corpos honrados de ancestrais como veículos de magia maligna.

Removido o Nome de Família "Gusai": ano 510

O nome de família Gusai, atribuído à nobreza do Clã Mantis, foi revogado após três gerações dele ser concedido. Gusai Ryoshida, daimyo do Mantis, tentou um golpe e manteve o filho do Imperador como refém nas ilhas do Mantis. O príncipe retornou e a família Gusai foi destruída. Pelo Clã Mantis ter escolhido trair seu

senhor e executar sua família por sua vergonha, foi permitido que o Mantis ainda se mantivesse como clã.

Batalha de Kenson Gakka: ano 533

Depois de um ataque em Kyuden Ikoma, os Matsu retaliam e atacam o Shiro no Meiyo. O Leão faz um exemplo do presente do Escorpião, matando todos e renomeando a cidade para Kenson Gakka ("Lição de Humildade").

Nascimento de Hantei XVI: ano 533

O nascimento do Crisântemo de Aço (como Hantei XVI viria a ser chamado) ocorre sob augúrios tão ameaçadores nunca vistos desde o tempo de Iuchiban. Os Shosuro, Ikoma e Asahina ignoram este fato.

Reinado do Crisântemo de Aço: de 589 - 597

Hantei XVI toma o trono quando seu pai se aposenta precocemente a pedido de seu filho. Hantei XV acredita que seu honesto, astuto e capaz filho iniciará uma nova era de prosperidade. Hantei XVI, porém, provou ser um tipo diferente de governante. Infectado com a paranóia desde que nasceu, o mundo do Crisântemo de Aço rapidamente se lotou de fantasmas em cada canto, e inimigos em cada sala. Hantei XVI finalmente é deposto quando a Guarda Imperial ataca o Hantei depois que este ordenou a morte de sua própria mãe pelas mãos nuas do Campão do Caranguejo Hida Tsuneo. Hantei, Tsuneo e os poucos leais ao Crisântemo de Aço são destruídos completamente.

Aqueles que seguiram o Crisântemo de Aço à morte foram amaldiçoados a seguirem-no para sempre.

Século VII
(601 ≈ 700)

Seppun Hanako escreve os Artigos dos Céus: ano 622

Tendo sobrevivido ao brutal reino de Hantei XVI durante sua juventude, Hanako se empenha em ajudar o jovem e inexperiente Hantei XVII a governar seu Império. Esperando mudar as tendências básicas da sociedade rokugani, ela escreve os Artigos dos Céus, que consistem em várias reformas que tocam cada aspecto do sistema legal do Império. Hantei XVII enaltece os Artigos dos Céus, resultando numa nova fundação para lei em Rokugan. Entre os parágrafos dos Artigos, estão seções que regulam o uso de tortura, aumentam a qualidade de vida para a classe heimin e posicionam requerimentos no tratamento de prisioneiro e reféns.

O Kusatte Iru é Derrotado: ano 634

Temendo que mais ninguém possa derrotar a criatura maléfica, Kuni Harike põe um fim à ameaça do Kusatte Iru, talvez o maior e mais poderoso oni já criado pelas Terras Sombrias. Armado com sua magia e a de um sinistro artefato, Harike viaja acompanhado apenas por seu amigo e yojimbo, Kuni Ryute. Apesar de Ryute ser rasgado e a alma de Harike irremediavelmente corrompida, a besta maligna é colocada num sono profundo do qual ela nunca deve acordar, acabando com o perigo que representa ao Império. Harike preserva seu amigo aprisionando-o em cristal, o que impede que o espírito de Ryute entre no pós-vida. Perecendo depois dos feitos de preservar seu amigo e derrotar o oni, os restos de Harike são recolhidos e providencialmente recuperados por monges que estabeleceram um templo em memória do shugenja.

Yasuki Fumoki Perdido ao Mar: ano 671

Um dos mais famosos piratas da sua era, Yasuki Fumori foi responsável por ataques a inumeráveis navios de comércio da Garça, enviando suas riquezas para os cofres do Caranguejo. Em 671, seu navio foi atacado por uma gigantesca serpente marinha. Sobreviventes relatam que o daimyo do Caranguejo foi visto cravando sua lâmina na garganta da criatura.

Depois da morte de Fumoki, o Campeão do Caranguejo, Hida Tsuneo envia batedores para procurar por sobreviventes da famosa tripulação Nezumi. Esses Nezumi recebem posições na frota do Caranguejo, devido a sua grande agilidade, adaptabilidade, e esperteza, fazendo deles excelentes marinheiros.

Otomo Madoko Escreve A Sutileza da Corte: ano 689

Uma poderosa força na corte e estudante do Livro de Sun Tao pelo famoso general ronin, o cortesão Otomo Madoko é desafiado por um diplomata do Leão a comparar as táticas de Sun Tao às políticas da corte. Reconhecendo paralelos entre um bushi num campo de batalha e um cortesão no meio da corte, Madoko escreve A Sutileza da Corte, um exame do campo de batalha — as cortes de Rokugan.

Século VIII
(701 ≈ 800)

Fundação do Clã Libélula: ano 704

Depois de ser prometida a um samurai do Leão, a shugenja Isawa Maroko da Fênix, se casa com seu verdadeiro amor, Mirumoto Asijin, do Dragão. Os clãs de seus pais, notórios pelos tolerantes e enigmáticos costumes, permitem que o casal habite nas planícies ao sul do Clã Dragão. Abandonado por Maroko, Akodo Yokutsu, lidera um exército de 5.000 Leões contra as posses do casal, apenas para ser parado por dois exércitos, um do Dragão e outro da Fênix, impedindo o ataque. Em seguida, uma massiva força de shugenjas previne sua fuga até que Yokutsu jure que nunca mais incomodará Maroko e Asijin. Agradado pelo resultado da Batalha de Kyuden Tonbo, o Imperador pró-Garça garante ao casal um nome de família, Tonbo, e o status de Clã Menor.

A Batalha da Grande Escalada: ano 711

Insultado por um embaixador Agasha na corte, o vingativo general Leão Akodo Yokutsu lidera um exército do Leão contra o Clã Dragão, cuidadosamente para não invadir as terras de Mirumoto Asijin e Isawa Maroko e assim violar o juramento que fez sete anos atrás. Declarando cerco ao Dragão, Yokutsu exige um duelo com Asijin para redimir sua honra. O daimyo do Dragão, Togashi Ayoko providencia o duelo, no qual Asijin é morto. Isso é parte do acordo entre Ayoko e Asijin, no qual estende-se a proteção do Clã Dragão sobre a Libélula em troca do sacrifício de Asijin. O arrogante Yokutsu se declara daimyo da Libélula e anuncia intenção de se casar com Isawa Maroko, mas é desafiado e morto em duelo pelo filho de Asijin e Maroko, Tonbo Kyuden. Com o risco de violência do Leão temporariamente apaziguado, a Libélula se torna a principal fonte de emissários do Dragão.

A Batalha da Ponte da Maré Revolta: ano 715

Com uma grande força de criaturas das Terras Sombrias atacando as forças do Caranguejo por todos os lados, uma solitária e levemente defendida torre próxima da Baía do Peixe Terremoto é atacada pelo astuto Oni no Kinjiro e seus asseclas. Em número muito menor, os Caranguejos parecem perdidos apesar da disposição à batalha de seu comandante. Quando tudo parecia acabado, um chifre de caça soou pela baía. O daimyo Daidoji Masashigi e seus guardas se lançaram pela Ponte da Maré e atacaram as vis criaturas. Os exaustos Caranguejos rapidamente são postos na retaguarda enquanto a força de Masashigi empurra as criaturas para a Ponte. Lá, eles lutam com Oni no Kinjiro enquanto as ondas os cobrem, afogando a todos. Os Caranguejos aguardam, mas nenhum sobrevivente emerge. Só um golpeado elmo, uma vez usado por Masashigi, é encontrado. O Caranguejo constrói um santuário para um herói valente, e estreita relações com os também chamados "garças de ferro", a família Daidoji.

Castelo Hiruma Cai às Terras Sombrias: ano 716

Pego desguarnecido por um massivo exército das Terras Sombrias, os samurais do Castelo Hiruma são rapidamente derrotados. O exército negro é maior que qualquer outro já visto desde os dias da guerra contra Fu Leng. Os Hiruma retrocedem até as províncias

Hida, onde o exército é finalmente parado pela poderosa magia Kuni.

A Batalha da Onda Retumbante: ano 716
Depois da queda do Castelo Hiruma, o Clã Caranguejo se reúne nas províncias Hida. O grande exército do Lorde oni Mandíbula é atrasado por uma poderosa e jovem shugenja chamada Kuni Osaku, que cria uma gigantesca onda do Rio Saigo para mantê-los na baía enquanto o Caranguejo se organiza para construir a Grande Muralha do Carpinteiro. Depois de 73 dias, a muralha é completada. Osaku cai morta pelo esforço de sua magia e os exércitos de Mandíbula atacam a Muralha. Apesar de seus números, as criaturas das Terras Sombrias não podem massacrar o entrincheirado Caranguejo, fortificado por quantos ronins e samurais de outros Clãs puderam contratar. As forças de Mandíbula eventualmente voltam para as Terras Sombrias, onde um regimento escondido de Hiruma sedentos por sangue demonstrou uma vingança pela perda de sua terra natal. Mandíbula é morto em batalha — seu exército é derrotado, mas as províncias Hiruma permanecem sob controle das Terras Sombrias pelos próximos séculos.

A Batalha do Rio Dormente: ano 750
Duzentos anos depois de sua primeira derrota, o malévolo feiticeiro Iuchiban se ergue novamente para aterrorizar o Império. Armado com os segredos de mover seu espírito de corpo para corpo, Iuchiban gastou os dois séculos que se seguiram à sua derrota criando um culto massivo por toda Rokugan. Os Oradores do Sangue, seus seguidores leais, reúnem um grande exército de cadáveres na planície perto do Rio Dormente. Um ise zumi descobre o espírito de Iuchiban e alerta os clãs de sua traição. Depois de conduzir forças de Ryoko Owari, os clãs unidos convergem nas planícies do Rio Dormente e destroem os exércitos de mortos vivos do feiticeiro. O isezumi que primeiro descobriu Iuchiban captura e aprisiona o espírito de Iuchiban até que uma tumba possa ser construída, permitindo ao Orador finalmente ser aprisionado.

Fundação do Clã Lebre: ano 750
Por seus bravos esforços contra os exércitos de Iuchiban, o ronin Reichin recebe o nome de família Usagi, e o status de Clã Menor. Nasce o Clã Lebre.

A Morte de Hiruma Sokokai: ano 755
A morte do último estudante da escola Hiruma bushi sobrevivente, Hiruma Sokokai resulta na perda das técnicas avançadas da família Hiruma. Sem escola ou dojô formal, os Hiruma começam a treinar entre eles mesmos.

Kitsu Taiko se Torna o Mestre do Fogo: ano 761
Nascido camponês, Kitsu Taiko tinha um instintivo comando dos kamis. Ele é descoberto pelos Kitsu ainda jovem depois que um espírito os levou até ele, e rapidamente o colocaram entre os seus. Taiko é uma força dominante entre o Leão em sua vida, influenciando várias grandes batalhas e fazendo numerosas inovações em áreas relativas à magia de fogo. Quando alcança a idade da aposentadoria, a Fênix oferece a ele a posição de Mestre Elemental do Fogo, que ele aceita. Ele é o único não-Fênix a ter tal posição.

O Oráculo do Fogo Perece a Fu Leng: ano 774
Apenas uma década depois de ser selecionado como Oráculo do Fogo, um Isawa shugenja menor reaparece nas terras da Fênix. Aparentemente insano, o Oráculo entra num acesso de ira, destruindo pequenas vilas e toda uma legião de samurais Shiba antes de desaparecer numa explosão massiva que incendeia completamente um templo. Ao mesmo tempo, os Caranguejos que serviam na Grande Muralha do Carpinteiro testemunham uma enorme explosão de fogo nas profundezas das Terras Sombrias. A Fênix teoriza que o Oráculo de alguma forma ficou exposto à Mácula do lorde negro e foi chamado às Terras Sombrias para servi-lo. É um triste lembrete que ninguém é imune à corrupção.

A Queda de Morikage Toshi: ano 782
Abandonada por seu marido frio e sem amor, Shiba Kojiro, uma jovem noiva outrora do Clã Dragão tira sua própria vida para fugir do sofrimento e da desonra. Louca de tristeza, a mãe da noiva lança um poderoso feitiço no castelo do marido. Logo, as vinhas e árvores vieram e reclamaram o castelo, arrancando a vegetação mais fina, tornando-a inútil. Todas as tentativas de quebrar o feitiço falham, e no fim a Fênix abandona o castelo para evitar a ira dos espíritos vingativos de lá. O castelo está vazio há séculos, e apenas alguns fantasmas sem descanso vagam em seus corredores.

Século IX (801 ≈ 900)

O Clã Unicórnio Volta a Rokugan: ano 815
Depois de oito séculos explorando ao redor, o clã uma vez chamado de Ki-Rin retorna finalmente ao Império Esmeralda. Perseguidos por uma horda das Terras Sombrias, o Unicórnio sabe que não pode perder tempo para explicar pacificamente sua aproximação ao Caranguejo. Ao invés disso, o Unicórnio volta com vingança. Sua poderosa cavalaria destrói as fortificações do Caranguejo e se apressa para Rokugan. Confrontado por um exército do Clã Escorpião, o Unicórnio emprega bizarras táticas gaijins em outra esmagadora vitória na Batalha da Planície da Costa Branca. Enquanto os Clãs Maiores debatem se devem ou não atacar de volta, os emissários do Unicórnio acham aliados entre a Garça retornando um leque dado a Shinjo por Doji séculos atrás. O Imperador decreta que o Ki-Rin voltou para casa e restaura suas terras para eles.

Os Naga Acordam de Seu Sono: ano 815
Distraídos pelo retorno do Unicórnio, uma pequena força das criaturas das Terras Sombrias passa pelas defesas do Caranguejo e abre caminho até Rokugan. Movendo-se através da Shinomen Mori, as criaturas destroem vários ovos Naga. Vários Naga são acordados pelas perturbações dos Akasha, e rapidamente trucidam toda a força das Terras Sombrias. Uma maligna, Maculada marcha é o que resta do exército das criaturas.

Uma Nova Escola Hiruma é Estabelecida: ano 816
Depois de todo um século sem escola formal na qual treinarem seus batedores Hiruma, o Caranguejo percebe que as técnicas dos Hiruma estão seriamente atrofiadas. Nada resta das famosas técnicas, e planos são estudados para formarem uma nova escola. Os Hiruma, porém, se recuam a aceitar a caridade de seus irmãos e não aderem a nenhuma outra escola ocupada por outra família do Caranguejo.
O recém chegado Unicórnio sugere uma solução. Como gesto de boa vontade para redimir a anterior violação das defesas do Caranguejo, eles oferecem hospedar e treinar os estudantes Hiruma entre a família Shinjo. Dentro de meses, as técnicas dos Hiruma estão sensivelmente melhores devido ao acesso a métodos de treino e a supervisão dos experientes batedores Shinjo.

A Família Kitsuki do Dragão é Formada: ano 820
Agasha Kitsuki, um brilhante, porém novo estudante da escola de shugenjas Agasha, é acusado de assassinato. Com vinte e quatro horas para provar sua inocência, Kitsuki produz tanto provas quanto testemunhos para exonerá-lo. Em reconhecimento aos seus incríveis poderes de percepção, ele é permitido pelo Clã Dragão a formar uma nova família, os Kitsuki.

Os Moto Cavalgam para as Terras Sombrias: ano 825
Liderados pelo daimyo Moto Tsume, uma grande força de guerreiros Moto do Clã Unicórnio ruma para as Terras Sombrias, intentando ajudar o Caranguejo em sua peleja com as forças das trevas lá. Eles não retornam.

Batalha das Pétalas do Crisântemo: ano 827
Moto Tsume retorna das Terras Sombrias liderando um grande exército inimigo, brutalmente atacando os Caranguejos e seus anti-

gos irmãos do Unicórnio. Apesar de Caranguejo e Unicórnio intentarem lutar contra a horda invasora, os Moto sobreviventes redimem da corrupção de seu daimyo. Nesse dia, nasce a Guarda Branca, um grupo de guerreiros Moto que só vestem branco — a cor da morte — e não descansarão até que o último Moto Negro seja destruído.

A Batalha do Daisho Quebrado: ano 827

Diante de um conflito entre Leão e Garça que levaria o Império à guerra, o Campeão da Fênix Shiba Toriiko lidera um exército da Fênix para intercepta-los. Os guerreiros da Fênix impedem um exército de encontrar o outro, mas não ergue um dedo em defesa própria, morrendo às dúzias nas mãos dos arqueiros do Leão. Perplexos, tanto Leão e Garça recuam. O general da Garça, Kakita Gosano, é incentivado a duelar com Toriiko apesar de sua perícia em duelo ser muito superior. Toriiko nunca pisca e é derrotado. Profundamente envergonhado por seu orgulho, Gosano manda suas forças para casa e entra para um monastério, votando trabalhar para um mundo pacífico como Toriiko desejou.

O Shimushigaki é Derrotado: ano 830

Doze shugenjas valentemente se sacrificam para banir Shimushigaki, um poderoso gaki retornado dos reinos espirituais após sua derrota com os exércitos de Iuchiban. Um santuário é criado em honra aos shugenjas, e os monges de lá acreditam que enquanto o Sino dos Mortos tocar regularmente, o Shimushigaki não pode retornar ao mundo mortal.

Fundação do Clã Falcão: ano 834

O Imperador concede as terras dos Toritaka ao filho de um lanceiro ashigaru que salvou a vida de Conselheiro Imperial. Yotogi (o garoto camponês), rapidamente descobre a identidade do assassino — um camponês afetado pela possessão de um espírito maligno. O Falcão rapidamente encontra seu significado quando seus estudos da natureza dos fantasmas e outras ocorrências sobrenaturais os fazem muito requisitados. O Falcão, como resultado de sua natureza, tem sido aliados do Caranguejo desde o seu começo.

Ruínas Naga são Descobertas: ano 925

Shinjo Fujimaka e Ikoma Gohesu, enquanto mapeavam os limites externos de Shinomen Mori acompanhados por cartógrafos Imperiais, descobrem ruínas que acreditam ter sido uma cidade Naga. Apesar de ruínas terem sido descobertas anteriormente e perto das Planícies Sobre o Mal, esta é a primeira evidência de habitação Naga próximo a Shinomen Mori. Estudantes acreditam que a intromissão da humanidade no domínio dos Naga é o que iniciou o lento processo de despertar.

A Noite das Estrelas Cadentes: ano 960

Depois de três semanas de cerco a Shiro no Yogin, as legiões Akodo parecem destinadas a não apenas capturar o castelo, mas as tropas Daidoji que o ocupam. Preferindo arriscar a morte a se renderem, cada homem, mulher e criança ocupando Shiro no Yogin salta dos muros do castelo para o furioso rio abaixo. Suas tochas traçam linhas lembrando uma noite de estrelas cadentes.

Século XI (1001 ≈ 1100)

Nasce Hantei Jodan: ano 1078

O pequeno Hantei Jodan é nascido com Hantei XXXVII, anteriormente Hantei Yatoshin. Em sua juventude, Jodan prova ser um excepcional estudante da corte — um homem sábio e apaixonado. Seu governo é ansiado como longo e próspero.

A Batalha de Kyuden Kitsune: ano 1090

A cada tentativa de tentativa de expandirem suas posses, os Clãs da Lebre e da Raposa começam uma série de batalhas nas fronteiras que tende a explodir numa guerra de maiores proporções. Uma tentativa de mediação pela Garça resulta num temporário tratado infelizmente anulado pelo assassinato impune de vários dignitários da Raposa. Apesar da Garça negar envolvimento, a Raposa imediatamente inicia um ataque, apoiados pela Garça. A Raposa vence, mas seu daimyo culpa a Garça e desafia seu emissário, Kakita Toshimoko, para um duelo. Toshimoko vence facilmente. O Imperador decreta que os "conselheiros" da Garça ajudem ambos os clãs em decisões diplomáticas de agora em diante.

Século XII (1101 ≈ 1200)

A Batalha da Garganta do Destino: ano 1100

Seguindo um rápido general da família Matsu, forças dos Isawa e dos Matsu se encontram no campo de batalha para provar de uma vez por todas se os shugenjas Imperiais são realmente necessários ao Imperador. Numa tentativa de interromper a liderança do Leão, o Mestre da Água, Isawa Kaiyoko, magicamente teleporta oito Shiba bushis dentro da tenda de guerra do Leão para matar o general Matsu Uniri e sua esposa, Yunaki. Os Fênix falham por não contarem com a filha casal, e Matsu Tsuko, com anos de idade, salva sua mão quebrando a garganta do último assassino Fênix. Com Matsu Yunaki liderando as tropas do Leão, a Fênix é derrotada em campo de batalha no dia seguinte.

Hantei XXXVIII Toma o Trono: ano 1103

Com 26 anos, o herdeiro de direito toma o trono, Hantei Jodan, coroado o 38º Imperador de Rokugan. Um ousado e espirituoso rapaz, Hantei XXXVIII vê sua vida vagarosamente arrasada pelos anos nos implacáveis conflitos entre os Clãs Maiores.

Nasce Hantei Sotorii: ano 1107

Após a morte de sua terceira esposa, Hantei XXXVIII toma por companhia uma concubina da Garça. Logo, nasce um menino e sobrevive (mortalidade infantil é sempre uma possibilidade em Rokugan), o Imperador casa-se com a mulher, fazendo dela a Imperatriz e Sotorii seu herdeiro ao trono. Infelizmente, a mãe morre vítima de uma misteriosa febre três anos depois de seu nascimento.

Fundação do Clã Vespa: ano 1109

Nascido de um pai do Escorpião e de uma mãe do Leão, o jovem chamado Tsuruhi sobrevive às traições de ambos os clãs, perdendo seu pais e o castelo a que tinha direito. Com astúcia e furtividade, ele reclama sua casa e mata o Leão que a usurpou, seu tio. Tsuruchi apresenta seu dilema ao Magistrado de Esmeralda, um Garça que compartilha seu desgosto pelo Leão e Escorpião, e recebe permissão para criar seu próprio clã. Nasce o Clã Vespa, jurando servir o Campeão de Esmeralda.

Dado O Nome de Família Yotsu: ano 1111

Um ronin morador das montanhas, o guerreiro Yotsu descobre que a caravana da Imperatriz Hochiahime (segunda esposa de Hantei XXXVIII) foi atacada por um grande culto de Oradores do Sangue. Os adoradores matam o bebê da Imperatriz e os guardas Seppun que acompanhavam a caravana. A Imperatriz Hochiahime e o jovem herdeiro Sotorii são levados cativos, para servirem de sacrifício para cumprir uma antiga profecia. Yotsu rasteja no campo com a espada de um dos guardas caídos. Apesar de saber que possivelmente não pode derrotar os Oradores de Sangue, ele pede à Imperatriz permissão para morrer em nome dela. A Imperatriz o proíbe, insistindo que o ronin deve salvar o herdeiro Sotorii, passando a Yotsu uma mensagem para Hantei para perdoa-la por sua criança não nascida.

Sem outra escolha, Yotsu troca seu filho mais jovem por Sotorii e vai embora. Semanas depois, o jovem herdeiro é reunido com a família de seu verdadeiro pai, o Imperador Hantei XXXVIII. Em reconhecimento ao sacrifício de Yotsu, ele recebe o nome de Yotsu Yatoshin, o nome do pai do Imperador, e um pequeno feudo nas Montanhas do Arrependimento assim como governo de um distrito de Otosan Uchi. Posteriores explorações pelas Legiões Imperiais

dão o Culto de Oradores como desaparecido, e é presumido que a Imperatriz Hochiahime foi sacrificada em seus rituais blasfemos.

Espada de Yotsu Otokodate é Formada: ano 1116
Yotsu Yatoshin começa a reunir ronins de fora de sua família para o nome Yotsu e os treina em técnicas que desenvolveu enquanto viveu nas montanhas.

Yoritomo se Torna o Novo Daimyo do Mantis: ano 1117
Muito conhecido por seu desgosto em relação à posição do Mantis como Clã Menor, vários Mantis acreditam que Yoritomo os liderará a grandeza, talvez abrindo caminho para que eles tenham um papel mais significante em Rokugan.

O Daimyo do Texugo é Morto Nas Terras da Garça: ano 1118
Apesar do Texugo ser uma menor influência em Rokugan, a desonra do assassinato do daimyo enquanto nas terras da Garça é um grande embaraço para eles. Existem rumores na corte que o assassinato foi resultado da crescente tensão entre Leão e Garça, mas o assassino nunca foi preso.

Kitsuki Kaagi Desaparece: ano 1120
Nascido como membro da família Matsu, Kaagi se torna magistrado dos Kitsuki após seu pai ser morto envenenado. Vários anos depois, Kaagi acidentalmente se vê em vários encontros com forças sobrenaturais que o forçam a descobrir a Escuridão Enganosa. Ele compila um diário detalhando suas experiências e conhecimentos acumulados e despacha sua serva eta para leva-los ao daimyo dos Kitsuki. Ela é a última pessoa que vê Kaagi, tão logo ele desaparece sem pista de seu destino.

Campeão do Leão Akodo Arasou é Morto: ano 1120
Na tentativa de tomar Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigaho, também conhecida como Violência por trás da Cidade Sem Corte e o Castelo do Leão, uma grande força de samurais do Leão atacam as bem fortificadas forças Daidoji. Apesar do valor de Akodo Arasou e sua geniosa noiva, daimyo da família Matsu, Matsu Tsuko, o Leão é incapaz de retomar a cidade do Clã Garça. Em seguida, o Campeão do Leão é morto em combate. Seu irmão mais novo, Akodo Toturi, é chamado do monastério ao qual ele foi enviado anos atrás para se tornar o novo Campeão do Leão. Apesar de suas impressionantes perícias táticas, Toturi é desprezado por Matsu Tsuko, que o compara a seu marido morto.

A Aliança dos Três Homens é Formada: ano 1121
Seguindo uma série de menores discussões sobre fronteiras na corte, o Clã Escorpião despacha o estrategista Bayushi Tomaro para tratar com o vizinho Clã Pardal. Supremamente confiante que sua força pode derrotar o qualquer resistência que o pequeno Clã Menor possa oferecer, Tomaru é completamente surpreso quando o Pardal é ajudado na batalha pelos arqueiros do Clã Vespa e os shugenjas do Clã Raposa, que tinhas posses próximas ao Pardal. Tomaru não teve escolha senão se retirar. Ele é publicamente rechaçado por Bayushi Shoju por sua falha contra oponentes tão pequenos. Os daimyos dos três Clãs Menores se encontram depois dessa inesperada vitória e aceitam formar uma aliança permanente contra a agressão do Clã Escorpião.

A Guerra do Ópio Explode em Ryoko Owari: ano 1122
Manipulados por força externas, os três cartéis criminais de ópio da Cidade das Mentiras se viram um contra o outro. Por semanas, várias refinarias são queimadas e várias mortes ocorrem sob circunstâncias misteriosas. A violência continua até que os Magistrados de Esmeralda da cidade caçam as partes responsáveis e apaziguam a Guerra do Ópio.

A Febre Negra Ataca as Terras da Fênix: ano 1123
Um eclipse solar liberta Oni no Kuzushi de sua prisão no reino espiritual depois de dois séculos de confinamento. Enquanto atado a um esquecido estado dentro das florestas Isawa, o oni usa seus poderes malignos para liberar uma praga mortal espalhada com magia. Nas terras da Fênix, isso causa um feitiço mortal e várias vidas são perdidas até que astutos magistrados localizem e destruam o oni.

Piratas Contaminam as Rotas de Comércio de Garça e Mantis: ano 1123
Várias embarcações importantes entre esses dois clãs são perdidas no mar para piratas, causando um questionar a honestidade e intenções do outro. Apesar das perdas serem poucas a princípio, eles continuam a subir por dois anos até que magistrados do Imperador determinam que um traiçoeiro Leão, Matsu Shindoku é o culpado. Shindoku esteve tentando perturbar relações entre Garça e Mantis. Esta revelação causou mais danos na relação entre os Clãs da Garça e do Leão.

O Oráculo do Fogo se Prepara Para Partir do Reino Mortal: ano 1123
Depois de vários séculos como Oráculo, o homem conhecido como o Oráculo do Fogo prepara-se para a ascensão aos Paraísos Celestiais. Sua escolha de sucessor, porém, é descoberta pelo chocado e ultrajado Clã Escorpião: O Oráculo escolheu uma garota para substitui-lo. O Escorpião tenta manipular o Oráculo declarando um dos seus como novo Oráculo do Fogo, mas o plano falha e o enfurecido Oráculo destrói grande parte do território do Escorpião. Ele é eventualmente povoado de ardilosos samurais, porém, o equilíbrio é recuperado.

O Clã Lebre é Destruído: ano 1123
Depois de Soshi Yukio atacar e ser morto por Usagi Ozaki, um exército do Escorpião sob o comando de Bayushi Tomaru chega a Shiro Usagi. O castelo é destruído e o daimyo, Usagi Oda, morto. Tomaru leva a filha de Oda, Usagi Tomoe, em cativeiro enquanto o filho de Oda, Ozaki, desaparece com a espada ancestral da Lebre. Depois da destruição do castelo, o Imperador desmantela o clã após quatro testemunhos jurados de quatro fontes de Lebres praticando maho.

O Golpe do Clã Escorpião: ano 1123
O Campeão do Clã Escorpião, Bayushi Shoju descobre uma antiga profecia que diz que o último Imperador será possuído pelo deus maligno Fu Leng. Tentando salvar o Império sob o domínio da Espada de Sangue da Ambição, Shoju faz uso de um ardiloso plano para impedir o cumprimento da profecia terminando a linhagem Hantei. Ele secretamente infiltra seu exército em Otosan Uchi, a imensa capital. Usando sua amizade com o Imperador para se aproximar, Shoju mata Hantei XXXVIII a sangue frio, enviando suas tropas pela cidade para súbita e brutalmente assumir o controle. Crendo que tanto o Imperador como seu herdeiro morreram, Shoju se declara Imperador. Shoju desesperadamente atrasa os exércitos dos clãs até o Caranguejo chegar, na esperança de que Hida Kisada se aliará ao Escorpião. O Caranguejo não o faz e o Escorpião é arrasado pelos exércitos combinados dos clãs. Shoju é morto num duelo com Akodo Toturi, o Campeão do Leão. Acreditando que a linhagem Hantei foi exterminada, Toturi se declara Imperador de Rokugan para prevenir uma guerra entre os clãs.

Hantei Sotorii Se Torna Hantei XXXIX: ano 1123
Sendo resgatado do Golpe do Escorpião pelo Clã Fênix, o herdeiro ao trono retorna a Otosan Uchi depois de um gempukku breve. Seu primeiro edito após receber o trono é dissolver o Clã Escorpião por sua traição, e a desgraça de Bayushi Shoju em descartar seus restos numa pira comum. Akodo Toturi protesta seu tratamento a um honorável oponente, irritando o Imperador. Como punição à sua insolência, Hantei declara Toturi um ronin e remove o nome da família Akodo do Leão. A nova Campeã do Leão, Matsu Tsuko rapidamente declara que todos os que usam o nome Akodo jurem fidelidade aos Matsu, Ikoma ou Kitsu ou se integrem aos Seguidores da Morte, vivam como ronins ou morram (ou por sepukku ou

pelas mãos dela). O famoso sensei Akodo Kage é uma exceção a este edito. Como uma compensação, Hantei XXXIX toma Bayushi Kachiko como noiva para por um fim à traiçoeira linhagem Bayushi para sempre.

Yogo Junzo Abre a Primeira Escritura Negra: ano 1123

Angustiado pela morte de Bayushi Shoju e enraivecido pela audácia do Imperador em desonrar um homem abençoado e visionário destruindo sua família e clã, Yogo Junzo viola o antigo dever de seu clã e abre a primeira das doze Escrituras Negras. O manuscrito cria a mortífera Doença Devastadora que começa a se espalhar por Rokugan trazendo miséria e morte a quem a contrai. O feitiço também transforma Yogo Junzo, corrompendo-o e fazendo dele um dos servos morto-vivos de Fu Leng. Algum tempo depois, Junzo abre a segunda Escritura Negra que cria sua base de operações, uma Cidadela de Ferro no coração das Terras Sombrias.

Os Nagas Acordam: ano 1124

Apesar de batedores serem acordados e despertos por quase dois séculos, só agora que os Nagas começam a acordar em números significantes. Ainda é um processo lento, e que requererá muitos meses ou anos para ser completo, mas pelo menos o povo serpente começa a sair de sei sono de eras e caminham pelo mundo novamente.

Os Conflitos de Leão e Garça Iniciam a Guerra: ano 1124

Os persistentes conflitos entre Leão e Garça ao longe de suas fronteiras explodem em guerra depois de algumas batalhas massivas. A antiga rivalidade entre os clãs é manipulada por Bayushi Sozui e o traidor Kitsu Goden, que instigam a Batalha as Planícies de Gaiju Shindai e a Batalha da Maré Esquecida. Ambas as batalhas são agravadas por Goden, que liberta os vingativos espíritos do Toshigoku para possuir os corpos dos guerreiros mortais. Felizmente um pequeno bando de samurais descobrem, expõem, e os derrotam antes que os planos malignos corrompam toda Rokugan. O Leão e a Garça param suas batalhas por alguns meses antes de retomaremnas.

O Clã Lebre Renasce: ano 1125

Seguindo os heróicos esforços de Usagi Ozaki e seus companheiros para limpar a manchada reputação do Clã Lebre, o Imperador restitui as pequenas posses do clã e o nome de família. Apesar do castelo em ruínas e vários ainda desconfiarem da Lebre, eles são um clã novamente, e seu orgulho é visível. A Lebre inicia um longo e doloroso processo de reconstrução.

Preparação Para a Guerra dos Clãs: ano 1126

Com a misteriosa Doença Devastadora se espalhando por Rokugan rapidamente, um Imperador sem herdeiros no trono, os Clãs Maiores do Império começam as preparações para o conflito inevitável. O Leão se atira à guerra contra seus antigos rivais, a Garça. O Caranguejo quebra seus votos formando uma aliança negra com as Terras Sombrias. Hida Kisada acredita que ele pode usar as Terras Sombrias como ferramenta para controlar o Império, então usar seu poder para destruir as Terras Sombrias de uma vez. No inverno desse ano, o exército do Caranguejo marcha para o norte.

O Clã Texugo Cai: ano 1126

Quando o Magistrado de Esmeralda Kaiu Osuki viaja para os limites a norte de Rokugan para entregar um edito Imperial, ele descobre que as fortalezas do Clã Texugo foram destruídas. Um monstruoso oni, de origem desconhecida destruiu quase todo ser vivente nas montanhas do norte. A grande fera é destruída, mas a grande custo: o Clã Texugo é completamente extinto. Com a saúde prejudicada do Imperador, o nome e o status de Clã Menor do Texugo nunca foram removidos.

Os Henshin são expostos: ano 1126

Manipuladas pelo malvado Kuni Yori, as famílias da Fênix lutam entre si enquanto o Império se deteriora à sua volta em guerras. Usando o insano Asako Oyo como pulha, Yori demonstra os segredos da imortalidade guardados pela família Asako para os invejosos Isawa, garantindo que as duas famílias gastarão os próximos meses completamente ocupados com sua rivalidade de séculos e não se preocupando com o Caranguejo.

Os Terrores Elementais são Criados: ano 1126

Se reunindo num evento inédito, os Oráculos Negros das Terras Sombrias combinam seu incrível poder de corromper a íntima essência dos elementos, criando elementais de pura Mácula: os Terrores Elementais. Os Terrores são responsáveis pela destruição do território pertencente à tribo Osso Aleijado dos Nezumi, enviando as criaturas para a Grande Muralha ao norte, onde os batedores Hiruma ouvem novas sobre os Terrores.

A Batalha da Passagem Beiten: ano 1127

Enquanto a enorme força de Caranguejos e seus aliados das Terras Sombrias se movem para o norte do Império, eles arrasam várias cidades da Garça e do Escorpião. Tentando tomar a Passagem Beiten e impedindo as rotas de troca do Império, o Caranguejo é surpreendido ao descobrir um exército imenso os esperando. Conduzidos pelo ronin desonrado Toturi, o exército é reforçado pelas forças do Clã Dragão, vários ronins, cavalarias do Unicórnio, e uma pequena força dos recém despertos batedores Nagas. A batalha é brutal e dura semanas, mas no fim as táticas superiores de Toturi vencem o dia contra Hida Sukune e Hida Yakamo. O Caranguejo se dirige de volta para o sul. Toturi direciona suas forças para o norte, deixando o Unicórnio controlar a Passagem. Esta batalha é comumente apontada como o verdadeiro início à Guerra dos Clãs por Rokugan.

A Fênix Abre as Escrituras Negras: ano 1127

Com o Mestre da Terra Isawa Tadaka retornado das Terras Sombrias com uma Escritura Negra roubada de Yogo Junzo, os Mestres Elementais decidem abrir todos os quatro dos artefatos malignos em suas posses na esperança de melhor entenderem a ameaça representada pelas Terras Sombrias. Apenas Isawa Kaede, Mestra do Vácuo, recusa-se a participar, certa de que este caminho resultará em desastre. Com Kaede ausente, os Mestres restantes abrem as quatro Escrituras ganhando muita informação. Infelizmente, a corrupção dos feitiços atravessa seus corpos e espíritos, corrompendo-os com a Mácula das Terras Sombrias.

O Segundo Dia do Trovão: ano 1128

Depois de dois anos de guerras pelo Império, os clãs finalmente se unem contra seu inimigo comum: Fu Leng. Marchando com suas forças combinadas para fora de Otosan Uchi, os Clãs Maiores juntam forças com a Aliança de Yoritomo, a Irmandade de Shinsei e os Nagas para enfrentarem um gigantesco exército de criaturas das Terras Sombrias que cercava a cidade. É uma batalha massiva e épica, a maior desde o nascer do Império. Vários heróis são perdidos e muitas ameaças a Rokugan são destruídas permanentemente. Dentro dos muros da cidade, o descendente de Shinsei lidera os Sete Trovões contra Fu Leng, que possuiu o corpo de Hantei XXXIX. O Imperador duela com o Campeão do Dragão, Togashi Yokuni, quando este revela ser de fato o verdadeiro Kami Togashi. Fu Leng mata Togashi e se prepara para destruir aqueles que ousam ficar em seu caminho.

Hida Yakamo, Doji Hoturi, Mirumoto Hitomi, Toturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kachiko e Otaku Kamoko enfrentam Fu Leng. Enfraquecido depois de lutar com Yokuni, Fu Leng fere mortalmente Tadaka e Hoturi antes de ser cego por uma vingativa Bayushi Kachiko. Tirando vantagem da cegueira de seu adversário, o quase morto Hoturi rasga profundamente o peito do deus negro enquanto Toturi reclama a cabeça de Fu Leng com um simples ataque de sua espada. O deus negro é finalmente derrotado.

Coroação de Toturi I: ano 1129

Depois de um rigoroso inverno tentando reconstruir o Império, Toturi I é coroado Imperador de Rokugan, Mestre do Crisântemo e Senhor das Sete Colinas. Sua coroação é abençoada pela aparição de Lady Sol brilhando sobre Otosan Uchi por todo o dia, o que provou a demonstração de apoio ao novo Filho dos Céus. As conversas entre Toturi e o descendente de Shinsei durante o inverno são transcritas e compiladas por Isawa Osugi, e reunidas como o Novo Tao. Os primeiros editos de Toturi são para reconstruir o que foi perdido durante as Guerras dos Clãs, e detalhar o dever de cada clã do Império. Para simbolizar a nova dedicação do Império e a sobrevivência ao Deus Negro, um novo trono de jade é esculpido para Toturi I, e Rokugan se torna conhecida como o "Império de Jade".

Exclusão dos Togashi: ano 1129

Hitomi (que abnegou do nome Mirumoto depois do Dia do Trovão) aparece nas montanhas finalmente. Ela troca o nome do Kyuden Togashi para Kyuden Hitomi e ordena que aqueles com o nome Togashi jurem fidelidade ao nome dela. As alternativas são exílio ou morte. Alguns Togashi juram fidelidade a Hitomi, adotando seu nome, enquanto vários fogem das terras do Dragão ou são executados por traição pela nova Campeã e seu seguidores. Aqueles que escapam são acolhidos pela Irmandade de Shinsei, enquanto vários deles já estão longe das terras do Dragão para trabalhar com os monges. Entre os banidos está Togashi Hoshi, filho de Togashi. Hoshi usa seus íntimos contatos entre a Irmandade para acomodar o exílio de sua família, e reúne os antigos Togashi.

Clã Falcão Absorvido Pelo Caranguejo: ano 1125

Depois de um desconhecido ritual maho-tsukai abrir uma fenda para o mundo espiritual, vários membros do Clã Falcão são possuídos por Shuten Doji. Apesar do ritual ser revertido, vários Falcões e camponeses são mortos, deixando as terras do clã ao léu. Agindo sob autorização de um dos shikken Imperiais (um dos mantenedores da paz do Imperador), o Clã Caranguejo absorve o clã menor com as bênçãos do daimyo do Falcão. Com o tempo o Falcão se torna a família Toritaka do Caranguejo.

Nagas na Muralha: ano 1129

Com a derrota de Fu Leng, o Caranguejo e os Nagas movem-se para por um fim na ameaça das Terras Sombrias para sempre. Enquanto engenheiros Kaiu gastam a maior parte do ano reconstruindo a Muralha Kaiu (que foi seriamente danificada durante as Guerras dos Clãs), os Nagas trabalham com os generais e senseis do Caranguejo para combater as Terras Sombrias. O líder Naga, o Qamar, pede para que todo Naga capaz de tal ataque as Terras Sombrias com seus novos aliados do Caranguejo quando estiverem prontos. Como o Caranguejo foi forçado a gastar seus recursos na reconstrução durante a maior parte do ano, os planos são atrasados para um ataque na próxima primavera.

Criação do Clã Macaco e Fundação dos Fuzake: ano 1129

Quando Toturi oferece a posição de Capitão da Guarda Imperial a seu leal seguidor Toku, ele respeitosamente recusa e confessa que não é um verdadeiro samurai. Ele é, na verdade, um camponês manuseando uma katana tirada de um bandido morto anos atrás. A bravura e honra que Toku mostrou durante as Guerras dos Clãs levam Toturi a não apenas perdoar Toku por seus crimes, mas também oferecer a posição de Capitão da Guarda Imperial novamente, e acaba colocando o status de Clã Menor sobre o jovem samurai e seus seguidores.

Não muito depois, um famoso Yasuki chamado Garou (que se tornou um leal seguidor de Toku durante as Guerras dos Clãs) também recebe o nome Fuzake. Em grande parte graças ao esforço dos Doji, pois ele se mostrou incansável para tratar dos feridos e trazer humor ao Império durante os horrores da guerra. Fuzake Garou jura fidelidade a Toku e se junta ao novo clã.

Abertura dos Portões da Fênix: ano 1130

Depois de sofrer a mais alta perda de vidas durante as Guerras dos Clãs, o Clã da Fênix (liderado por Shiba Tsukune) se esforça durante o primeiro ano em reconstrução devida falta de mão de obra. O Grande Mestre dos Elementos, Naka Kuro, oferece sua ajuda à reconstrução do clã, jurando fidelidade a Lady Tsukune. Com a ajuda de Kuro, e Tsukune oferecendo fidelidade a quaisquer shugenjas que se provarem valiosos, a Fênix vagarosamente começa a reclamar seu lugar sublime no Império.

Morte de Hida Kisada: ano 1130

Com sua saúde afetada desde que foi ferido por Fu Leng, Kisada finalmente perde sua luta contra a morte. Apesar de alguns acha-lo um traidor contra o Império por ter atacado Otosan Uchi durante as Guerras dos Clãs, outros (como o próprio Imperador Toturi) compreenderam as ações de Kisada. Num funeral feito pelo seu filho, Hida Yakamo, Hida Kisada recebe uma pira fúnebre de um honrado samurai. Graças à sua inestimável ajuda no ataque às forças de Fu Leng do Dia do Trovão, o nome de Kisada se torna uma Fortuna menor por Toturi I. Kisada é agora a Fortuna da Persistência.

Caranguejo Ataca as Terras Sombrias: ano 1130

Preparações completas, as forças combinadas de Caranguejos e Nagas ultrapassam a Muralha para o Reino de Fu Leng. Os combates iniciais causam poucas perdas a Caranguejo e Nagas, e as feras das Terras Sombrias parecem despreparadas para a tamanha invasão. Com o assalto progredindo, Nagas e Caranguejo abrem seu caminho até o perdido Castelo Hiruma para reclamar a casa ancestral dos Hiruma, perdida há séculos.

Desaparecimento de Toturi I: ano 1130

A nova paz no Império é afetada quando as câmaras do Imperador são achadas destruídas, com sangue por todo lugar onde Toturi dormiu na noite anterior. Uma busca por toda a cidade de Otosan Uchi levanta testemunhos contra o Escorpião. O Campeão de Esmeralda, Kakita Toshimoko, traz o conselho da família Kitsuki para a investigação, empregando o controverso Método Kitsuki pela primeira vez na história. Apesar dos Kitsuki não trazerem provas para acusar o Escorpião (nem ninguém), o Escorpião é completamente incapaz de se defender do testemunho levantado contra eles. Vários julgam que o Escorpião finalmente conseguiu sua vingança sobre Toturi pela morte de seu amado Bayushi Shoju, enquanto outros dizem que foi simplesmente o primeiro passo para a própria Bayushi Kachiko se pôr no Trono de Esmeralda.

Na ausência do Imperador, seu tenente, Takuan, assume a posição de conselheiro de Rokugan. Preso pelos adendos da Lei Imperial, ele ordena que Toshimoko acuse o Escorpião. O Campeão de Esmeralda não mostra misericórdia, e ordena seu exílio para as Areias Ardentes ao invés de suas mortes. Para garantir que nenhum dos famosos ninjas do Escorpião retaliassem contra o Império, Toshimoko ordena que todas as crianças do Escorpião com menos de 12 anos de idade sejam adotadas pelas casas da Garça. As crianças do Escorpião se tornam a garantia da obediência do Clã. Logo após seu julgamento, Kakita Toshimoko escreve seu último haiku diante de um penhasco próximo do mar. A armadura e espadas do Campeão de Esmeralda são achadas neste penhasco na manhã seguinte, junto com uma petição para que as Fortunas perdoem-no por sua falha contra seu senhor. Na ausência do Imperador e do Campeão Esmeralda, Shinjo Shurasu comanda os Magistrados de Esmeralda e tenta manter a lei sobre a terra.

Depois de fingir sua morte, Toshimoko se disfarça como um ronin. Ele usa uma máscara sempre, e se chama apenas de Garça Cinzento. Ele começa a procurar pela verdade. Enquanto isso, os tenentes de Toturi, Matsu Hiroru e Ginawa começam a procurar por seu mestre perdido.

Os Kazaq visitam Kyuden Hitomi: ano 1130

Levados por um sonho, o filho do Qama deixa Shinomen e escala Kyuden Hitomi. A dama negra do Dragão recebe o Naga de braços abertos, como se fosse um visitante esperado. Kazaq logo sai de

Kyuden Hitomi com tatuagens místicas, tirado dos Akasha para sempre.

Nagas Abandonam o Caranguejo: ano 1130

Com a retomada do Castelo Hiruma completa, as bandeiras do Caranguejo mais uma vez tremulam sob os parapeitos de Kyuden Hiruma. Enquanto as forças do Caranguejo se movem para restaurar o castelo arruinado, uma mudança repentina na atitude dos Nagas é aparente. Alguns Nagas comentam que seus Akasha os comandaram, e os Nagas rapidamente e silenciosamente se retiram da região. O Caranguejo, incerto sobre o que estava acontecendo, podem apenas olhar indefesos seus aliados debandarem enquanto ficam sozinhos, nas profundezas das Terras Sombrias. Escoltas são rapidamente despachadas para a Muralha Kaiu pedindo mais soldados e suprimentos, mas nenhum mensageiro chega vivo ao seu destino.

Cerco ao Castelo Hiruma: ano 1130

As forças do Reino de Fu Leng cercam o Caranguejo agora profundamente entrincheirados nas ruínas do Castelo Hiruma. Os oni, goblins, e trolls brincam com os samurais, sabendo que ajudas do Império demorariam muito tempo para chegar. Apenas a brava tribo Nezumi Terceiro Bigode traz comida, água e jade pelos túneis abaixo do castelo, dando ao Caranguejo esperança de sobrevivência.

Relações Entre Mantis, Escorpião e Garça: ano 1131

Citando sua concessão do Imperador Toturi, o Mantis reclama o direito de cobrar imposto e governar as "terras inapropriadas", incluindo as recém desapropriadas terras do Escorpião. Sabido por poucos, o Escorpião barganhou com o Campeão do Mantis, Yoritomo, para que ele protegesse as terras do Escorpião até que pudessem reclama-las de seu exílio. Para selar a barganha, Bayushi Aramoro (mais respeitado membro do Escorpião depois de Bayushi Kachiko) exonera seu único filho ao daimyo do Mantis. Bayushi Aramasu, filho de Aramoro, chega às terras do Mantis assegurando o "pagamento" pela aliança — mapas do Escorpião de Rokugan, e outros segredos que o Campeão do Mantis ordenou para aumentar seu poder no Império.

O Mantis é escoltado pela Garça para dentro das terras do Campeão da Garça, Doji Kuwanan e seus exércitos. Enquanto Yoritomo chega às terras do Escorpião liderando seu exército, ele se vira para agradecer a Garça por sua assistência, mas percebe que Kuwanan já tinha seus próprios planos para as terras do Escorpião. Esperando usar as crianças do Escorpião como trunfo para tomar as terras para si, Kuwanan embosca as forças de Yoritomo assim que seu acordo é cumprido (por isso Kuwanan guiou Yoritomo para as terras do Escorpião). Yoritomo, completamente surpreso e despreparado para a guerra, é obrigado a se retirar.

Apesar dele não perceber imediatamente, as ações de Doji Kuwanan resultam do pobre aconselhamento de manipuladores enviados pela Escuridão Enganosa para trazer caos no Império. Esta batalha marca o início da "Guerra Contra a Sombra".

Nagas e Monges Atacam o Dragão: ano 1131

O motivo do desaparecimento dos Nagas se torna claro quando um massivo exército Naga cerca as províncias menores do Dragão. Três fortalezas nas províncias do Dragão são destruídas antes que os Nagas sejam reforçados por uma repentina emergência de representantes da Irmandade de Shinsei. Esses monges, na maioria compromissados aos antigos Togashi ise zumi negociam com os Nagas no que se cria ser um rápido e confuso ataque. Porém, apenas alguns dias antes, o próprio Togashi Hoshi veio a se erguer ao lado dos Qamar e continuar o ataque às terras do Dragão. É notável que Mirumoto Daini, irmão de Hitomi, escolheu lutar ao lado dos Nagas ao invés de defender a própria irmã. A guerra continua, com o Dragão respondendo vagarosamente pela falta de organização e liderança no clã. Torna-se claro dentro de semanas de luta, porém, que assim como Hitomi, Hoshi também dominou a arte de criar ise zumis, concedendo tatuagens de poder entre seus seguidores. Assim como os seguidores de Hitomi, os monges acólitos de Hoshi adotam seu nome.

Teste do Campeão de Jade: ano 1131

No esforço de manter firme a ameaçada paz do Império, os Seppun e Otomo convocam o primeiro Teste do Campeão de Jade em séculos. O posto do Campeão de Jade há muito não era usado, pois sua posição é a de regular feitiçaria e caçar a maho por Rokugan. Isso foi visto como afronta ao poder da Fênix. Cada Clã Maior envia shugenjas para disputar o prêmio. O Campeonato termina com a derrota de Iuchi Karasu, chamado de "Caçador de Maldições" para um shugenja do Leão, Kitsu Okura. Rumores dizem que o poder de Okura foi retirado de uma aliança com as forças das trevas, apesar disso, o posto é conferido ao shugenja do Leão.

Leão Marcha à Muralha: ano 1131

Sem explicação aparente, Ikoma Tsanuri (o Campeão do Leão) reúne uma legião de seus mais leais soldados e ruma para o sudoeste das terras do Leão, aparentemente direto ao coração do território Caranguejo. O movimento é inesperado para aqueles que Tsanuri deixa para trás, incluindo o recém Campeão de Jade e a daimyo dos Matsu, Ketsui. O Unicórnio, tentando prevenir o que parece ser um ataque ao enfraquecido Caranguejo, exige uma explicação que os Leões que ficaram não podem dar. Combinado aos crescentes relatórios de uso de maho e outras atividades profanas nas terras do Leão, Shinjo Shirasu tenta investigar a fundo nas terras do Leão apenas para ser interceptado e escoltado forçadamente de volta à fronteira do Leão.

Defecção dos Agasha: ano 1131

Enfurecidos pelas ações de sua Campeã, os Agasha concordam entre si que a maioria acha melhor fugir antes que sejam exterminados como os Togashi. O daimyo Agasha Tamori, se recusa a deixar os Agasha saírem do Clã. Porém, Gennai, aluno de Tamori, oferece a qualquer um que deseje segui-lo para as terras da Fênix para se ajoelharem diante da espada de Shiba Tsukune. Dentro de uma semana, menos de dez que usavam o nome Agasha ficaram no clã Dragão. Agasha Gennai é recompensado por Naka Kuro com uma posição do Conselho Elemental como Mestre do Ar.

Shinjo Morito Deixa as Terras do Unicórnio: ano 1131

Com o objetivo de esculpir um destino para si próprio, o ambicioso Unicórnio Shinjo Morito reúne um grupo de bushis semelhantes e se apossa de terras antes ocupadas pela Fênix. Como a Fênix não mais ocupa essas terras, Morito permanece lá, sem poderem se proteger no nome do Imperador. Assim, pelo direito de sua superior capacidade de administra-las e mantê-las sob seu controle, eles se instalam. A Fênix protesta, mas as já estabelecidas defesas de Morito os obrigam a abandonar o assunto por enquanto.

Resgate do Imperador Toturi: ano 1132

Toturi I é encontrado aprisionado e abatido nas ruínas do Castelo Mori Kage por exploradores do Unicórnio. A floresta e o castelo estão cheios de fantasmas e sombras que os Nagas chamam de Os Vis. A verdade é que Toturi I foi mantido cativo pela Escuridão Enganosa para fazer com que o Império fosse lançado ao caos. O Unicórnio, liderado por Otaku Kamoko, leva o fraco e doente Imperador a Otosan Uchi, dando uma pequena chama de esperança para um Império escurecido.

Editos Imperiais: ano 1132

O Capitão da Guarda Imperial, Toku, é ordenado a fazer o clã Macaco pôr um fim à luta nas montanhas do Dragão pelo ataque Naga. Toturi então ordena que os Magistrados do Unicórnio forcem o Leão a responder por seus crimes enquanto estava ausente — os rumores de maho se provaram verdadeiros, e o próprio Campeão de Jade ajudou a corromper o coração das terras do Leão. Por fim, Toturi quebra a tradição em nomear o Campeão de Esmeralda sem um torneio, Seppun Toshiken, um prodígio com a espada e filho

ilegítimo de Kakita Toshimoko, recebe as espadas e armadura do Campeão de Esmeralda.
Pouco depois de seu retorno, Toturi começa uma limpeza da Cidade Imperial, sumariamente executando qualquer que aparente ser um "Kolat" (uma palavra quase desconhecida em Otosan Uchi) mesmo que por evidências pífias. Entre os executados, está Isawa Osugi, autor do Novo Tao. O conselheiro anterior, Takuan, fica chocado com as ações de seu senhor e comete seppuku em desacatamento.

Tempestade Sobre o Castelo Matsu: ano 1132

Sob o comando de Toturi I, o Unicórnio ataca o Leão próximo a Shiro Matsu. A corrupção do Leão se torna clara quando onis tomam o campo ao lado de bushis e shugenjas Maculados sob o comando de Kitsu Okura, Matsu Ketsui e Kitsu Motso. A batalha é feroz, e o oni que usa o nome de Okura dilacera centenas de Donzelas Guerreiras sem esforço. O Unicórnio é finalmente derrotado, mas o poder do Leão é seriamente afetado.

Mantis Declara Cerco às Terras da Fênix: ano 1132

Para expandir seu poder, Yoritomo ataca terras da Fênix acusando-os de serem fracos para manter posse de suas províncias. O Mantis espera rapidamente colocar a Fênix sob sua proteção, mas Shiba Tsukune vê o movimento de Yoritomo como ato de guerra e responde igualmente. Porém, a Fênix se mostra desorientada em batalha em relação ao combatente Mantis, e Yoritomo força seu caminho pelas terras da Fênix devagar. Concluiu-se depois que as ações bravias de Yoritomo eram conseqüência da Escuridão Enganosa.

Presente do Imperador: ano 1132

Toturi I organiza um concurso para ganhar um benefício ao Trono de Jade. Todos os clãs são convidados a aceitarem, e o vencedor de um simples torneio de combate terá um favor do Imperador. Os clãs reúnem-se prontamente, tentando usar o favor do Imperador para ganhar vantagem enquanto o Império inteiro se afogava em guerras. No fim, o vencedor é revelado ser Bayushi Aramoro disfarçado como ronin, que foi capaz de entrar e vencer com ajuda do clã Dragão. Aramoro pede para que ele e seu clã retomem suas terras, e o Escorpião é restaurado a seu lugar no Império.

Guerra Civil da Garça: ano 1132

Levados pela voz de seu ancestral, Daidoji Uji leva tropas sob o comando de Doji Kuwanan embora e declara Shiro no Yogin propriedade da Garça. Isso lentamente cria uma divisão na Garça que se vira para uma inevitável guerra com os bushis do clã se dividindo entre dois senhores. A luta continua e a desonra e vergonha causadas por tais ações eventualmente causam o despertar da Grande Aranha Marinha próximo à Baía Sol Dourado. Mais uma vez, metamorfos são posteriormente culpados de interferência entre os dois líderes da Garça.

Morte e Ressurreição de Hida Yakamo: ano 1132

Depois de escapar do Castelo Hiruma à procura de reforços, o Trovão do Caranguejo, Hida Yakamo é capturado pelas Terras Sombrias. O Leão alcança as terras do Caranguejo a tempo de ajudarem a lançar um segundo ataque para o Castelo Hiruma, e as forças combinadas dos dois clãs causam uma vitória fácil. O corpo de Hida Yakamo é recuperado, mas é levado pelos Nagas que aparecem das florestas próximas às províncias do Caranguejo. Os Nagas usam um antigo artefato para restaurar a vida de Hida Yakamo e emergem sua alma com os Akasha para restaurar o dano que causaram ao Caranguejo. Apesar de vários Caranguejos ainda considerarem os Nagas traidores imperdoáveis, Yakamo garante que seu povo trabalhará junto com os Nagas para que a Escuridão Enganosa e as Terras Sombrias sejam derrotadas.

Guerra nos Céus: ano 1132

A principal força do Escorpião alcança o Império nas graças da vitória de Bayushi Aramoro no torneio do Imperador. A própria Shinjo lidera o Escorpião, liberta de seu aprisionamento nas Areias Ardentes. A chegada de Shinjo traz caos ao Império, pois pessoalmente executa centenas de membros de seu próprio clã, revelando-os como agentes Kolat. Com ajuda do Escorpião, Shinjo também fica sabendo da presença da Escuridão Enganosa em Rokugan, e seu controle sobre o Imperador Toturi. Shinjo reúne forças de todos os clãs para atacar Otosan Uchi, que se tornou sombria e erma desde o retorno de Toturi.
Ao mesmo tempo, os Nagas alcançam a base das montanhas onde está a última fortaleza de Hitomi. Durante o ataque, a influência negra de Onnotangu dentro da Mão Obsidiana leva Hitomi a inconscientemente libertar Shosuro de sua prisão de cristal embaixo do castelo. Gargalhando triunfantemente enquanto vêem sua dama negra sucumbir à tentação, Kokujin rouba o daisho de Togashi. Shosuro também desaparece, deixando Hitomi a sós com seu erro.
Quando Hitomi percebe o que houve, é tarde demais. Sua mente agora está livre de influência maligna, e a clareza deixa perceber como desfazer o dano que fez. Ela percebe a completa influência que a Escuridão Enganosa tinha sobre ela. Ela testemunha o dia em que Onnotangu escondeu a existência da escuridão do Sol. Ela vê a sutil influência da Sombra na morte e queda de cada um dos Kamis. Ela vê o lento crescimento de seu poder pela história do Império. Ela sabe que só um inimigo de igual poder terá força para derrotá-la. Ela se determina a desafiar o próprio Lorde Lua, para assim desfazer a aliança dele com a Escuridão, mas também, caso tenha sucesso, receber o poder que precisa para derrotar a própria Sombra.
Pondo seu plano em ação, Hitomi, reúne vários artefatos poderosos nascidos do poder da Lua. Invocando Onnotangu dos Céus, ela o desafia para um combate pessoal. Afoito para derrotar a petulante Hitomi (e assim como recuperar a Mão Obsidiana) a Lua atende ao desafio de Hitomi. Com os poderosos artefatos de Onnotangu e a sabedoria de Togashi ao seu lado, Hitomi vence, e mata a Lua.
Enquanto isso, Takao, Acólito do Fogo, enfrenta um campeão da Lua num combate simples em Otosan Uchi. Quando o duelo que parecia sem esperanças, Takao alcança iluminação durante a batalha, derrota o Campeão, e quebra o controle da Sombra sobre a cidade. Takao doravante recebe o título de "Mestre dos Cinco".
Logo após esse evento, Totui é teleportado para terras da Fênix por Isawa Kaede, agora Oráculo do Vácuo.

Vinte e Sete Dias de Escuridão: ano 1132

Com a morte de Lorde Lua, Amaterasu foge dos Paraísos Celestiais. Enraivecida pelos mortais descendentes de seus filhos terem-na traído matando Onnotangu, ela toma as Espadas Ancestrais dos Clãs e as leva para os céus. Rokugan é deixada em completa sombra, aumentando o poder da Escuridão Enganosa. Não demora muito para que fique claro que mesmo o próprio Onnotangu era apenas um joguete, e que mesmo esta guerra era parte do plano da Escuridão.
Hitomi começa uma grande jornada, cruzando toda Rokugan em vinte e sete dias. Ao fim de sua busca, ela chega ao Santuário das Três Irmãs, que ajudam-na a descobrir seu verdadeiro destino. Hitomi ascende aos Paraísos Celestiais para preencher o vazio deixado por Onnotangu, e se torna a Lady Lua.
Ao mesmo tempo, Amaterasu comete jigai (o seppuku de mulheres nobres). Hida Yakamo aparece, levado à dor do Olho Brilhante pela sua ligação aos Akasha, e se torna seu sucessor. Ele ascende aos céus como Lorde Sol.

Perda do Verdadeiro Tao: ano 1132

O Tao de Shinsei é roubado pelos Kolat numa tentativa de protege-lo da Sombra. Alguns entre os Kolat planejam revisar o Tao, mas outros discordam completamente. Metade do Verdadeiro Tao é entregue a Daidoji Rekai por um traidor entre os Kolat, mas a outra metade é interceptada pela Escuridão Enganosa e dada como perdida.

Perda das Histórias Ikoma: ano 1132

Um repentino ataque da Escuridão Enganosa deixa as grandes histórias da família Ikoma pendendo em ruínas. Com o passado do

Império perdido, os historiadores do Leão não podem fazer nada senão rejuntar pedaços.

Reunificação do Clã Dragão: ano 1132
Togashi Hoshi se declara líder do Dragão. Hoshi restaura os Togashi ao seu lugar, e traz aqueles que juraram fidelidade ao seu nome ao Dragão. Usando a sabedoria que Hitomi adquiriu por falha e triunfo, Hoshi começa a preparar o Dragão para o evidente conflito com a Escuridão Enganosa.

Portal do Esquecimento se Abre: ano 1132
Vários relatórios de encarnação fisica de espíritos ancestrais surgem, apontando a uma quebra da barreira entre o Ningen-do (o mundo mortal) e vários outros Reinos Espirituais. O Décimo Kami, Ryoshun, é encontrado por Ginawa e Matsu Hiroru. Se sua força falhasse, a Escuridão Enganosa poderia atacar o próprio Yomi, transformando o passado em Nada. Apesar de ser uma batalha inútil, Ryoshun fica sozinho para deter o ataque da Escuridão sobre os Reinos Espirituais.

Mantis Repelido das Terras da Fênix: ano 1133
O Mantis, depois de possuir as províncias da Fênix por meio ano, finalmente é vencido pelas guerrilhas de ataque de pequenos bushis e a magia dos Guardas Elementais da Fênix. Yoritomo recusa o Trono de Jade de Shinjo, dizendo que nunca será um subalterno dos Kamis.

Morte de Toturi I: ano 1133
Num momento de lucidez, Toturi se liberta do controle da Escuridão Enganosa. Ele percebe que se a Escuridão tomasse a alma de um Imperador, a alma do Império seria perdida. Numa rápida cerimônia, Toturi se casa com Isawa Kaede, e comete seppuku — negando à Escuridão Enganosa sua alma e deixando como líder de Rokugan a única pessoa que ela não pode tocar, a Oráculo do Vácuo.

Batalha do Portal do Esquecimento: ano 1133
Com seu inimigo à vista, as forças do Império marcham juntas sob o comando do general de Toturi, Saigorei. Assim como a Escuridão Enganosa desfaz toda a criação transformando a terras do mortos em nada além de uma memória perdida, as forças de Rokugan atacam os exércitos da Escuridão Enganosa e as Terras Sombrias nas ruínas da cidade dos trolls, Volturnum. A batalha é difícil, e os laços entre os Reinos Espirituais se rompem. Espíritos do Yomi e Toshigoku emergem em grande número, mas mais de um herói cruza o Portal do Esquecimento para guerrear contra o inimigo. Tal homem é o próprio Imperador, Toturi I — livre do domínio da Escuridão Sombria sob sua alma. Vários morrem, e o Dragão do Ar permite ser consumido pela corrupção para que o Mestre do Fogo, Isawa Hochiu, seja capaz de alcançar Goju Adorai, o mestre da Escuridão. Com ajuda de um ator Shosuro, Hochiu desfere o último ataque e destrói Adorai.
Com a perda de Adorai, a Escuridão Enganosa está enfraquecida o suficiente para que possa ser nomeada. Lady Lua dá à Escuridão o nome de "Akodo", o que não só destrói a Escuridão, mas liberta um vasto número de ronins Akodo anteriormente consumidos pela Escuridão (e agora sem memória). Os enfraquecidos capangas Goju e Ninube fogem para planejar sua vingança.

Guerra Moto: ano 1133
Enquanto os Clãs lutam contra a Escuridão Enganosa no Portal do Esquecimento, a família Moto do Unicórnio engaja sua própria guerra. O retorno de Shinjo traz os nômades Moto das Areias Ardentes, que cavalgam ao lado de seus primos de Rokugan ao encontro dos Moto Negros das Terras Sombrias em combate. Os Moto Negros são conduzidos por ninguém menos que Otaku Kamoko, que sacrificou sua própria honra para conduzir o corrompido Unicórnio para a destruição. Usando fortes táticas do Khan Moto Gaheris, os morto-vivos Moto são arrasados, unificando a linha dos Moto de uma vez por todas.

Shinjo Parte: ano 1133
A Kami Shinjo deixa o mundo mortal para voltar aos Paraísos Celestiais. Ela põe Moto Gaheris no comando do Clã Unicórnio, pois ela não acredita que aqueles que usam seu nome se livraram da influência Kolat. A Trovão do Unicórnio, Otaku Kamoko é posta entre as estrelas por Shinjo. Em honra ao sacrifício de Kamoko, a família Otaku troca seu nome para Utaku, como uma reafirmação de seus votos para com Shinjo e assim Kamoko pode ser a última Donzela Guerreira a usar o nome de Otaku.

Reconstruindo o Império: ano 1134
Depois de sofrer dois extensos períodos de guerra dentro de dez anos, o Império mais uma vez se volta à construção enquanto o Imperador Toturi reclama seu trono.

Espíritos Caminham Sobre a Terra: ano 1134
Antes do Portal do Esquecimento ser selado, incontáveis espíritos caminham do Yomi para a terra dos vivos. Alguns são capazes de se adaptarem a uma era bem mais sofisticada que a deles, enquanto outros (principalmente os que escaparam do Toshigoku) tentam renovar suas intrigas e tramas.

Presente dos Nagas: ano 1135
Antes dos Nagas voltarem ao seu sono, eles dão uma grande pérola ao Unicórnio, em troca do Unicórnio jurar defender a Floresta Shinomen durante o grande sono dos Nagas.

Nascimento de Toturi Tsudao: ano 1136
A primeira filha de Toturi, Tsudao, rapidamente mostra aptidão para o combate individual e táticas de larga escala. Ela memoriza o Livro de Sun Tao e Liderança de Akodo com seis anos de idade.

Queda da Aliança: ano 1137
Desde a morte de Yoritomo durante a Batalha do Portal do Esquecimento, Clã Mantis lentamente perdeu poder e influência entre os Clãs Maiores. Mesmo com a assimilação dos clãs da Vespa e Centopéia, o Mantis não é o que foi outrora. Sem conflitos para unificar a antiga aliança de Yoritomo, os outros Clãs Menores gradualmente retiram seu apoio ao Clã Mantis. Então, o Mantis mais uma vez fica sozinho.

Nascimento de Toturi Sezaru: ano 1137
O segundo filho de Toturi nasce sobre sinais de grande fortuna. O cabelo do garoto se torna branco pouco depois de nascer e sua aptidão ao estudo de magia ultrapassa até mesmo a de sua mãe quando tinha essa idade.

A Guerra dos Espíritos Começa: ano 1138
Depois de anos de preparação e monitoração do clima político de Rokugan, o espírito retornado do Crisântemo de Aço, Hantei XVI, ordena que o Trono de Jade seja cedido a ele. Toturi se recusa, dizendo que a dinastia Hantei é morta, e que a benção dos Céus agora está sobre sua linhagem. Com o poder de vários espíritos renascidos e a assistência do espírito de Hida Tsuneo, Hantei XVI declara guerra contra o Império para se apossar do próprio trono. Assim começa uma longa e lenta guerra de atritos entre os exércitos dos vivos e dos mortos.

Nascimento de Toturi Naseru: ano 1139
O segundo filho de Toturi nasce durante a Guerra dos Espíritos. Naseru é facilmente classificado como o mais intelectual e sério de todos os irmãos.

Fundação do Clã Touro: ano 1145
Depois de se provar valoroso em combate contra os espíritos do Leão atacando Shiro Iuchi, o Imperador Toturi valida o pedido de Shinjo Morito às desocupadas terras da Fênix. Com ajuda e supervisão do Dragão Maculado Agasha Tamori, Hida Tsuneo rapta as crianças do clã da Fênix e assassina a filha de Isawa Taeruko, Ya-

ruko, como exemplo. A Fênix relutantemente aceita ajudar Hantei XVI.

Devastação do Estreito de Beiden: ano 1150

O fim da Guerra Contra os Espíritos veio quando a maioria do exército dos Espíritos foi levada à Passagem de Beiden. Com a ajuda da Fênix, um grupo de shugenjas do Escorpião desmorona a passagem sobre os espíritos, destruindo a maioria dos exércitos de Hantei.

Traição dos Espíritos: ano 1150

Com a maior parte de suas forças anulada, Hantei entra em negociação de paz com Toturi I. Apesar do Império poder facilmente aniquilar o que resta do exército dos espíritos, Toturi mostra misericórdia ao permiti-los retornar ao Yomi em paz saltando do que agora é chamando de Lugar de Salto — um penhasco perto do mar de Otosan Uchi. Como parte do trato de Hantei, o filho de Toturi, Naseru, toma o nome Hantei e é mandado à casa de Hantei XVI em Otosan Uchi. Também, o nome Tamori é concedido aos descendentes do Maculado Agasha Tamori que desaparece logo em seguida.

Criação da Grande Cratera: ano 1150

Sem ter como passar pelas Montanhas da Espinha do Mundo, Lorde Sol lança fogo do céu perto do que era a Passagem Seikitsu. Este ato cria o que é chamado de Grande Cratera, e abre uma passagem para norte e sul em volta dela através das montanhas. Apesar de ser um território disputado, é considerado do Unicórnio.

O Bastardo Imperial é Revelado: ano 1155

O romance de Toturi com a geisha Hatsuko, antes da Guerra dos Clãs resultou no nascimento de uma criança que Toturi não conhecia até ela ser anunciada em Ryoko Owari. O discurso de Kaneka é apoiado por várias fontes, e os Akodo oferecem fidelidade ao rapaz. Isso causa uma perturbação nas cortes, pois Kaneka é agora o filho mais velho do Império. O próprio Toturi nunca oficializou Kaneka como seu filho.

Morte de Toturi I: ano 1158

Numa visita às terras do Escorpião (possivelmente para visitar e conhecer Kaneka em Ryoko Owari), o Imperador Toturi I é morto em combate contra as forças das criaturas das Terras Sombrias. Os onis responsáveis pela morte do Imperador são de um tipo nunca visto antes, e escapam antes do Escorpião combate-las e recuperar o corpo do Imperador. Enquanto isso, Toturi Kaede, a Imperatriz, desaparece pouco depois de tomar o trono, deixando o Império sem líder. Os filhos de Toturi, Toturi Tsudao, Toturi Sezaru, Hantei Naseru e Akodo Kaneka começam a buscar apoio entre os Clãs Maiores para que um deles possa assumir o trono do pai.

Descoberta a Cidade dos Perdidos: ano 1158

Pouco depois da morte do Imperador, o Clã Caranguejo envia batedores Hiruma para explorarem as Terras Sombrias em busca de qualquer sinal de que força poderia executar um ataque tão organizado dentro de Rokugan. Depois de meses, a resposta é pouco agradável — O Caranguejo encontrou uma organizada cidade dentro das Terras Sombrias, mantida e habitada pelos Perdidos, mortais completamente corrompidos pela Mácula. Até esse ponto, os Perdidos raramente mostraram uma organização e unidade de propósito, mas em breve se torna claro que uma nova força comanda as Terras Sombrias — o Lorde Negro, Daigotsu. Seus seguidores se vêem como samurais, dedicados à memória do Nono Kami, Fu Leng. Bem treinados, inteligentes, e possuidores de um estranho senso de honra, os servos de Daigotsu são a maior ameaça para o Império. Mais chocante ainda, os Hiruma percebem que os Perdidos começaram a construir uma sombria reflexão da Muralha Kaiu, a Muralha de Ossos, para impedir os batedores do Caranguejo de se aventurar muito profundamente em seus territórios.

Queda de Otosan Uchi: ano 1159

Enquanto o Império está dividido pelas quatro crianças de Toturi I, Daigotsu ataca Rokugan em seu coração: Otosan Uchi. É lá que ele revela seu verdadeiro plano e propósito. Como a casa ancestral de Imperadores e o lugar onde Fu Leng pereceu, o Lorde Negro é capaz de usar a cidade como elo entre os Reinos Espirituais e libertar o Deus Negro da prisão da Fortuna da Morte no Reino dos Mortos. Fu Leng arde por vingança contra seus inimigos, mas percebe que o mundo mortal agora está bloqueado a ele. Ao invés disso, ele direciona sua ira contra seus semelhantes celestiais, e começa um massivo ataque nos Céus enquanto o exército de Daigotsu arrasa a Cidade Imperial. Alertado pelo que houve, os exércitos do Clã Leão, assim como aqueles que seguem Akodo Kaneka e Toturi Tsudao fazem uma escolha decisiva: queimar Otosan Uchi até as cinzas, para que agora fique além de disputa, para prevenir que posteriores blasfêmias se enraízem. Completado seus objetivos, Daigotsu se retira antes que um contra-ataque possa ser organizado.

A Visão do Lorde Negro: ano 1159

Seguindo o seu sucesso em Otosan Uchi, Daigotsu tem uma visão. Apesar dos Perdidos serem uma força formidável, apenas seu poder e carisma conduziu-os a deixarem suas próprias obsessões de lado e agirem como unidade. Caso ele pereça, ele sabe que a Cidade dos Perdidos e o Império das Terras Sombrias perecerão sem ele. Indagando ao Oráculo Negro do Vácuo, ele ganha conhecimento de sua própria morte. Apesar de saber que não pode evitar seu destino, ele forja uma contingência oferecendo ao Dragão das Sombras metade de sua alma imortal por garantia.

Céu e Terra: ano 1160

Fu Leng continua seu ataque nos céus, e o poder de Daigotsu parece só crescer a cada dia passado no Reino dos Mortais. Com o equilíbrio do universo tão afetado, a Oráculo do Vácuo, Imperatriz Kaede, está livre para voltar a Rokugan e ensinar seus filhos como proceder. A Imperatriz instrui os Quatro Ventos, os herdeiros de Toturi, que a chave para derrotar Fu Leng repousa sobre Daigotsu, e não em Fu Leng. A crença dos servos Perdidos de Fu Leng é o que os tornam fortes, mas esses seguidores na verdade acreditam em Daigotsu, não em Fu Leng. Se o Lorde Negro for derrotado, a base do poder de Fu Leng será quebrada e ele será expulso dos céus.

Com o caminho livre, os Quatro Ventos reúnem o que conseguiram saber sobre o inimigo e tramam um plano. As crianças de Toturi lideram um ataque sobre o coração das Terras Sombrias, ajudadas pelas estátuas vivas conhecidas como Crianças de Tadaka. Com o pequeno exército de estátuas distraindo as forças na Cidade dos Perdidos, os Quatro Ventos confrontam Daigotsu e o derrotam. As palavras de Naseru enfraquecem a fé dos seguidores de Fu Leng, o que dá aos Ventos a chance de confronta-lo sem intervenção do Deus Negro. Mesmo assim, Toturi Tsudao se sacrifica na batalha final. Daigotsu é morto.

Coroação de Toturi III, o Virtuoso Imperador: ano 1160

Em luto pela perda de sua irmã, os Ventos restantes retornam a Toshi Ranbo, a nova Cidade Imperial, e concordam entre si que Naseru é o mais capacitado a liderar. Kaede retorna aos Paraísos Celestiais, e Naseru declara que será conhecido como Toturi III. O novo Imperador decreta que sua irmã mais velha, herdeira primogênita de Toturi e portadora de verdadeira nobreza, será reconhecida eternamente como Imperatriz Toturi II e sucessora ao Imperador Esplêndido. Toturi Sezaru jura fidelidade ao Clã Fênix para honrar sua mãe e toma o nome de Isawa Sezaru. Toturi III reconhece a Fênix como a Voz do Imperador e seu irmão Sezaru como representante desse título. Seu meio irmão Kaneka é reconhecido como o Shogun, mas tentando deter a ambição de Kaneka, o Imperador força-o a abandar seu atual exército e a jurar fidelidade ao pacífico Clã Fênix. Kaneka aceita sob protesto.

Retorno de Daigotsu: ano 1161

O servo mais leal de Daigotsu, Goju Kyoden, oferece sua vida ao Dragão das Sombras sem troca de restaurar a de Daigotsu. Apesar

do Lorde Negro ser restaurado, ele já não é como antes. Receoso de como Daigotsu planejou a fuga de Fu Leng, a Fortuna da Morte mantém uma parte da alma de Lorde Negro aprisionada no Meido. Como um estranho efeito colateral, Daigotsu percebe que foi purificado da Mácula das Terras Sombrias, e não pode mais invocar as bênçãos de Fu Leng. Onde outro homem veria a oportunidade de se libertar das Terras Sombrias, a fé e lealdade de Daigotsu em Fu Leng diminuíram. Ele esconde sua nova "fraqueza" a todos menos seus servos mais próximos e voltar a governar a Cidade dos Perdidos

Retorno de Iuchiban: ano 1165

Numa tentativa de retornar o poder completo de Daigotsu, a Oradora de Sangue Shahai barganha com o espírito confinado de Iuchiban. Shahai oferece liberdade a Iuchiban em troca de seus próprios objetivos, mas é traída. Iuchiban vai até a Cidade dos Perdidos, assume o controle dos exércitos de Daigotsu. Daigotsu quase não escapa com vida, e os Oradores de Sangue rapidamente se levantam para tomar tudo que o Lorde Negro construiu. Para iniciar uma nova era de escuridão, Iuchiban inicia um ritual que cobre o Império numa chuva de sangue, corrompendo várias almas consumidas pelo desejo, arrependimento ou medo e aprisionando as vontades delas a sua. Cultos de Oradores, antes escondidos para permanecerem vivos, surgem em cada canto de Rokugan para unirem-se a seu líder retornado, e o Império é consumido por um sangrento conflito de samurais que se atiram um ao outro sob a magia negra dos Oradores de Sangue. O Clã Dragão, que foi relativamente pouco afetado pela catástrofe, é encarregado pelo Imperador de caçar os responsáveis.

Guerra do Sapo Rico: ano 1165-1166

Num ataque inesperado, o Clã Unicórnio ataca a cidade do Leão de Kaeru Toshi. Até poucos anos antes, a cidade era território Unicórnio, mas o nômade Unicórnio deixou seu governo nas mãos da família ronin Kaeru. Durante o período dos Quatro Ventos a família Ikoma do Leão se mudou para a cidade e nomeou os Kaeru como seus servos, um ato que despertou muito a ira de Moto Chagatai, o novo Khan do Clã Unicórnio.

Apesar dos cortesãos considerarem a invasão do Unicórnio um ato ilegal, um astuto cortesão do Unicórnio responde que os tratados que proíbem guerra entre Clãs Maiores foram escritos durante os séculos em que o Ki-Rin (que depois se tornaria o Unicórnio) foi considerado eternamente perdido nas Areias Ardentes. O Clã Escorpião secretamente se alia ao Unicórnio. Em troca, o Khan devolveria o governo de Ryoko Owari para eles. O Unicórnio poderia ter conquistado a cidade rapidamente, mas a Chuva de Sangue pôs seu ataque em caos e dissolveu o confronto numa longa e demorada guerra.

O Imperador sabe que a guerra deve ser encerrada, mas percebe que seu governo foi gravemente mexido pela Chuva de Sangue. Ele não pode mostrar favor nem ao Leão nem ao Unicórnio, nem caso se virem contra ele. Assim ele chama o Clã Dragão mais uma vez, pedindo que façam o que for necessário para minar as forças dos dois clãs, tornando o conflito muito custoso para ambos prosseguirem. No vilarejo de Sukoshi Zutsu a guerra finalmente chega ao fim, com o Khan Unicórnio matando o Campeão do Clã Leão Matsu Nimuro pessoalmente. O Khan parece estranhamente decepcionado por sua vitória e não se move para conquistar Kaeru Toshi, se satisfazendo com o pequeno vilarejo do Leão.

Ascensão dos Gozoku: ano 1166

Coordenados pelo espírito retornado de Bayushi Atsuki, os Gozoku renascem na Rokugan moderna. Os Gozoku movem-se para minar a fé em Toturi III, citando a ascensão dos Oradores de Sangue e a Guerra do Sapo Rico como tragédias que poderiam ser evitadas por um governante mais forte. Kaneka relutantemente se alia com os Gozoku, embora também duvide que seu irmão tenha realmente a força para governar. Antes que Naseru perceba o poder de seu novo inimigo, ele nota sua influência na Cidade Imperial muito diminuída e, sem outra escolha, Toturi III observa seu poder e influência irem embora. Tudo que ele pode fazer é chamar aqueles leais a ele na esperança que encontrem um meio de derrotar seus oponentes. A Campeã do Escorpião, Bayushi Sunetra atende ao chamado do Imperador, libertando-se das responsabilidades de governar o seu clã para que possa procurar nas sombras o verdadeiro líder dos Gozoku.

Costumes e Cultura

A Ordem Celestial

Acredita-se que tudo e todos têm um papel num grande Padrão Celestial. Todas as almas têm lugar, como decretado pelos Paraísos Celestiais. Aqueles que contrariam a Ordem Celestial envergonham e profanam o propósito de suas existências. Não apenas é uma alma sem honra, mas se arriscam a serem postas num lugar menor na próxima reencarnação.

A ordem celestial de Rokugan é composta por três grupos distintos: samurai ("aqueles que fazem guerra"), clero ("aqueles que rezam") e bonge ("aqueles que trabalham"). Existe também um não-grupo, referido como hinin ("não-gente").

Samurais

De todas as classes sociais de Rokugan, os samurais assumem o topo. O símbolo oficial dos samurais é o daisho, as duas espadas. Katana e wakizashi. Apenas um verdadeiro samurai possui ou carrega tais armas. Qualquer outro indivíduo considerado culpado de possui-las ou mesmo toca-las será executado. Todos os membros da classe são levados a julgamento se tiverem queixas vindas de outros samurais. Queixas de samurai vindas de membros de classes menores são simplesmente ignoradas, a menos que um samurai deseje saber delas (o que é raro).

Não quer dizer que um samurai que cometa um crime contra um camponês sempre será imune a julgamento. Se um samurai mata um fazendeiro que seja de outro senhor, ele afetou a produção desse senhor e a sua capacidade de alimentar suas tropas. Assim, ele cometeu um crime contra outro samurai e irá enfrentar a justiça. Por outro lado se um fazendeiro roubar uma maçã de outro camponês, ele irá enfrentar a punição correspondente, e seu antigo samurai irá desdenha-lo por tal comportamento vergonhoso.

O Imperador

O Imperador é a posição mais alta. Ele possui todas as terras no Império, e permite que aqueles que devotem sua fidelidade a ele, possam governá-las. Aqueles que controlam a terra devem pagar taxas anuais. O Imperador também controla a religião de Rokugan. Efetivamente, o Imperador canaliza a voz dos Paraísos Celestiais — daí o seu título de "o Filho dos Céus". Assim, sobre costumes, leis, e tradições que definem Rokugan, o Imperador é o árbitro final desses assuntos.

Qualquer comando que o Imperador emita é imediatamente considerado Lei Imperial. Naturalmente vários Imperadores usam seu poder cautelosamente para prevenir contradição ou erosão da fé que seus seguidores nele depositam. Magistrados de Esmeralda reforçam a Lei do Imperador, e as Legiões Imperiais são seu exército pessoal. Aqueles que desafiam o Imperador enfrentam a ira dos Magistrados e das Legiões, senão toda a Rokugan.

Depois de receber o trono, vários Imperadores declinam de seu antigo nome para serem referidos apenas pelo nome de sua dinastia assim como um título único, normalmente um adjetivo que descreva seu estilo. A atual Dinastia Imperial é a Dinastia Toturi. O atual Imperador é Toturi III, o Virtuoso Imperador. Os Toturi governam o Império há algumas décadas. Seus predecessores são a Dinastia Hantei, que governaram Rokugan desde o seu começo.

Os Kuge

Os kuge representam a elite da classe samurai, herdando nobreza com poderosas posições sociais no governo. O Imperador é membro do Kuge, apesar de carregar importância muito maior que qualquer outro membro. Logo abaixo do Imperador estão seus funcionários, incluindo os daimyos das famílias Imperiais, a Voz do Imperador, o Campeão de Esmeralda, o Campeão de Jade, o Chanceler Imperial e o Conselheiro Imperial. O Shogun é um caso especial, estando logo acima do resto dos kuge, mas abaixo do Imperador. Em vários casos pode ser dito que o Shogun tem mais poder que o próprio Imperador, visto que ele comanda os exércitos do Imperador e mantém um perfil muito mais visível. Em teoria, porém, até mesmo o Shogun oferece sua fidelidade ao Imperador, assim, o Imperador reina supremo.

Diretamente abaixo desses indivíduos estão os daimyo dos Clãs. Daimyos de Clãs Maiores, seguidos pelos daimyos de Clãs Menores, mas na prática a diferença entre eles é extrema. Daimyos de Clãs Maiores têm muito mais recursos, capital político e mais seguidores que seus semelhantes de Clãs Menores. Seu status social "idêntico" se dá como gesto de respeito, nada mais. Daimyos de famílias estão abaixo dos daimyos de clãs. Novamente, famílias de Clãs Maiores superam famílias de Clãs Menores na maioria das arenas políticas apesar de seu status igual.

O mais baixo nível dos membros dos kuge são os imediatos das famílias dos líderes de cada família. Enquanto vários samurais podem carregar o nome de uma casa nobre, apenas alguns — os kuge — são realmente relacionados aos fundadores da casa. O resto tem status de servos, incluindo os buke. Deve-se notar que todos os samurais de Clãs Menores exceto pelos daimyos contam como buke, não kuge.

Os Buke

A maioria dos samurais é membro do buke. Buke são samurais que não têm terras nem títulos, mas servem a outra casa. Samurais em serviço de uma casa são tipicamente permitidos a usarem o nome dessa casa. Enquanto existem relativamente poucos samurais com laços de sangue da Matsu original, centenas de buke usam o nome Matsu. Apesar de famílias vassalas poderem manter seu próprio nome de família, é visto como impolido e rude usar esse nome em favor de seu senhor quando interagindo com outros de fora do seu clã, ou até mesmo usa-lo com seu nome vassalo dando a ele status menor. Por exemplo, Ikeda Seijuro, vassalo da família Matsu se referirá como Matsu Seijuro, ou Matsu Seijuro da casa Ikeda, quando interagindo com aqueles de fora de sua família ou clã.

O mais alto nível dos samurais buke serve como burocratas e pessoal militar, incluindo governadores provinciais, oficiais, hatamoto (conselheiros honrados), governadores de cidades, karo (conselheiros de daimyo), Magistrados de Esmeralda, e magistrados de clãs primeiramente experimentados como guerreiros e cortesãos que mereceram essas posições. Filhos mais novos e filhas de casas nobres recebem o nível de buke por praxe. Como não têm herança, e servem sem propósito direto, eles devem provar seu valor para receber o mesmo respeito e status de seus irmãos mais sortudos.

Vários samurais disfarçam o fato de serem buke, vários desses são ji-samurais ("meio-samurais"), membros de famílias vassalas que não têm o direito de carregar o nome de família de seus senhores. Tentando aumentar suas posses e ganhar o respeito de seus senhores, vários ji-samurais são guerreiros muito ambiciosos.

Os Ronins

Ji-samurais também incluem os baixos ronins, samurais que por falha, nascimento ou circunstâncias não servem a senhor nobre. Conhecidos como samurais sem mestre, um fenômeno que geralmente invoca desconfiança e desgosto entre verdadeiros samurais. Enquanto ronins não tem verdadeiro lugar na sociedade, eles são samurais e devem ser tratados como tais. Como resultado, vários rokugani não sabem como exatamente se referirem a ronins. Vários samurais de clã podem acha-los ofensivos lembretes do preço da falha. Camponeses consideram-nos perigosos, bombas-relógio que não respondem a ninguém e prestes a explodir em violência sem nenhum aviso. Ironicamente, um ronin é quase invariavelmente forçado a viver como bandido ou mercenário. Como samurai, desempenhar trabalho mundano estaria abaixo de sua posição, uma violação da ordem celestial. Assim sua honra os compele a viverem no lado bom de seu aspecto: guerreiros. Alguns samurais aproveitarão qualquer chance de acusar um ronin de algum crime para seja executado e esquecido. Outros os vêem como ferramentas úteis, mercenários descartáveis que podem ser usados para certos trabalhos, quando este é muito arriscado para perder um servo leal.

Os Ashigaru

Absolutamente o mais baixo nível dos buke são os ashigarus, ou soldados profissionais. Tecnicamente camponeses, eles possuem treinamento mais especial do que o de um camponês ou carpinteiro. Enquanto dificilmente comparáveis a samurais por qualquer imaginação fértil, ashigaru são talentosos guerreiros ao seu próprio ver. Várias famílias de ashigarus servem seus senhores samurais por gerações, e se enchem de com um forte orgulho e lealdade comparáveis aos de um samurai. A maioria das casas tem várias famílias de ashigarus hereditários, servindo como guardas, doshin (soldados que servem magistrados), e escoltas durante tempos de paz.

O Clero

Esta classe está mais compromissada à Irmandade de Shinsei, uma ordem de monges dedicados às escrituras do Pequeno Mestre. Apesar dos shugenjas também pertencerem a este grupo, eles são tecnicamente samurais, devido às relações de seus ancestrais com os Kamis. Como membros da casta samurai, shugenjas naturalmente mantém distância entre eles e membros da classe camponesa enquanto, muito diferentemente, os samurais e camponeses recebem monges calorosamente em suas casas. Numa terra aonde casas nobres constantemente vêem a outra com violento conflito, os Irmãos de Shinsei representam o contraste simples. Mesmo nos tempos mais negros de guerra, sua simples sabedoria é de valorizar ambos os lados e respeita-los. Apesar de clãs como o Escorpião e Leão não terem muito respeito pelo Tao, mesmo eles não podem negar que seus estudantes são valiosas almas iluminadas.

Muitos monges fazem votos de castidade e pobreza, apesar dessas práticas variarem de seita para seita. O único objetivo esperado por um monge no reino físico é perseguir a iluminação, e ajudar os outros no seu caminho é um passo necessário. Assim, monges naturalmente desempenham papéis como os de conselheiros, professores, e guardiões espirituais. Monges ocupam um lugar especial no sistema social de Rokugan. Apesar dos samurais estarem acima deles, eles reconhecem o papel do monge como professor e detentor de sabedoria. Assim, enquanto samurais podem tecnicamente comandar um monge, vários samurais não o fazem em respeito a Shinsei e seus ensinamentos. Monges não pagam impostos — exceto pelos seus próprios pertences. Em troca, monges fazem o que podem para servir samurais mantendo a paz entre os camponeses. Eles espalham os ensinamentos de Shinsei de iluminação e sabedoria gentil, fazendo sua parte para promover a ordem nas terras do Imperador.

Apesar de não praticarem a vistosa magia dos shugenjas, o caminho de um monge lhe dá compreensão dos espíritos e elementos além dos homens mortais. Espíritos não desencarnados parecem ser um atrativo para as almas iluminadas da Irmandade, seu equilíbrio e harmonia brilhante como um farol para os espíritos que se encontram fora de lugar. Assim, inevitavelmente vários monges têm experiência com o sobrenatural em algum ponto de suas vidas, seja batalhando contra espíritos malignos ou ajudando almas atormentadas a descansar. Como camponeses se referem a monges com menos terror do que a shugenjas, eles normalmente relatam eventos sobrenaturais ao monge local.

Os Bonge

Essa classe abrange camponeses, mercadores, e artesãos coletivamente chamados de "heimin" ("meio-gente"). O mais alto nível de uma pessoa comum é fazendeiro, cujo trabalho alimenta o Império. O fazendeiro é seguido pelo artesão, e finalmente pelo mercador, que nada cria e assim é o menos valioso. Apesar de alguns samurais (particularmente entre as famílias Yasuki e Ide) engajarem-se em comércio, eles evitam os desonráveis atos referindo-se como "patrões mercadores". Enquanto samurais conduzem negociações de troca e convencem seus consumidores do valor de seu produto, camponeses conduzem os negócios em silêncio em troca de moedas para comida.

Um heimin pode dar queixa de outro heimin se sentir-se afetado, mas um heimin afetado por um samurai não tem recurso legal. Samurais tecnicamente podem executar um heimim se ele se sentir lesado de alguma forma, e a definição de "lesado" é deixado à descrição do samurai.

Desnecessário dizer que heimins agem educadamente na presença de samurais.

Os Eta

Este não-grupo é composto de hinins ("não-gente") aqueles cujas profissões fazem serem considerados "impuros" incluindo qualquer pessoa cujo trabalho regularmente envolve o contato com sangue ou carne ou crimes, atividades de entretenimento, etc. Etas tecnicamente não são humanos, assim mesmo heimins tendem a ser abusivos com eles. Matar um eta não é crime, pois não participam da Ordem Celestial. Etas são proibidos de falarem com samurais exceto que o samurai o comande.

Etas evitam samurais, se possível.

Como exceção ao que está acima, geishas podem estar sob a proteção de um patrão samurai, assim qualquer insulto ou violência a ela é de fato direcionado ao seu mestre. Geishas servem como entretedoras e companheiras, com a esperança de um dia se casarem com o samurai apesar delas não desempenharem os deveres de uma consorte, apesar da reputação que várias casas de geisha cultivaram. Geishas brilham em seu charme conversador, dança e música, e são recompensadas pela paz que trazem às atribuladas almas dos samurais com vários dons. Mesmo um samurai casado não se envergonha por estar acompanhado de uma geisha, contando que mantenha sua relação discreta.

Torturadores eta também são freqüentemente associados aos samurais, pois seus esforços complementam os de um magistrado.

Casa e Coração
Costumes e Leis

Governo

O governo de Rokugan legisla simultaneamente níveis simples e complexos. No topo, o Imperador se encarrega da responsabilidade da palavra final em todas as leis da terra. O Império pertence ao Imperador, que governa sob o consentimento dos Paraísos Celestiais. Enquanto o Céu colocar sua fé no Imperador, sua palavra reina com autoridade absoluta e carrega o peso do Lorde Sol e Lady Lua. Enquanto seu poder absoluto parece um abuso, ele foi notavelmente pervertido poucas vezes na história do Império, mais notavelmente, o governo da Conspiração Gozoku, que arruinou o governo Hantei V e VI completamente, o reinado sangrento de Hantei XVI o Crisântemo de Aço, o reino de Hantei XXXIX, que foi possuído pelo Deus Negro, Fu Leng, e os poucos períodos em que Toturi I foi influenciado pela Escuridão Enganosa. Fora esses eventos isolados, o Imperador sempre sofreu grandes dores para garantir que seu filho poderia prosseguir o nome da dinastia com honra, e as Famílias Imperiais eternamente agiam como uma influência de equilíbrio, retirando do Imperador seus desejos mais negros.

Uma figura ocupada, o Imperador não pode manusear todos os afazeres da Justiça. Enquanto o Shogun garante que a vontade do Imperador em todos os assuntos militares, o Campeão de Esmeralda age como o mais alto agente de justiça e guarda-costas pessoal do Imperador, mas, mais comumente, é despachado para longe do Imperador para reforçar a Lei Imperial por Rokugan. Sob o domínio do Campeão de Esmeralda, milhares de Magistrados de Esmeralda andam pelo Império, ajudando o Campeão de Esmeralda a cumprir seus deveres. Aqueles apontados à posição de Magistrado de Esmeralda devem agir com justiça do Filho Imperial dos Céus em mente, e nada mais. Magistrados muitas vezes devem por de lado assuntos de clã ou política familiar ou lealdade quando assumem esse posto. Magistrados astutos, porém, acham jeitos de usar sua posição para ganhar favor e honra para seu clã sem comprometer a honra de seus ofícios.

Os clãs também têm seus próprios magistrados, escolhidos pelos daimyos através das províncias. Esses magistrados carregam a lei do Imperador também, mas geralmente só dentro das fronteiras de sua família. Esses magistrados de clãs estão em situação pouco abaixo do que os Magistrados de Esmeralda, mas ainda inspiram respeito dentro de seus próprios territórios. Eles são considerados as mãos de seus senhores, e agem com a completa autoridade do daimyo que representam em todos os assuntos (o daimyo, em troca, crê que eles não abusarão dessa autoridade além do necessário). Diferente dos Magistrados de Esmeralda, porém, eles quase nunca têm que trabalhar de maneira a prejudicar sua família ou clã.

Um ofício similar ao de Campeão de Esmeralda é o Campeão de Jade. O dever do Campeão de Jade é policiar todos os usos ilegais de magia no Império, particularmente maho (magia de sangue). Os Magistrados e Inquisidores do Campeão de Jade são para ele como os Magistrados de Esmeralda estão para o Campeão de Esmeralda.

Cada porção de terra é normalmente governada por um daimyo menor que recebe o dever de certificar que os camponeses pagam suas taxas, e as províncias estejam em ordem com a Lei Imperial, e as leis do clã. Esses daimyos menores, por sua vez, reportam a um senhor mais importante, ou a um daimyo de uma família. Um daimyo de família é responsável por todos os senhores sob seu comando, e relata ao Campeão do clã. O Campeão de um clã responde apenas a três pessoas: o Imperador, o Campeão de Esmeralda, e o Campeão de Jade.

Crime e Punição

Rokugan não tolera atividade aberrante. Desvio dos costumes e tradições encontram desaprovação e punição severa. Roubo, falsificação, assassinato, estupro e seqüestro são todos puníveis com execução. Para salvar sua honra se não sua vida, um samurai pode sugerir cometer seppuku, apesar de particularmente vis criminosos terem essa opção negada. A Lei Imperial garante a um magistrado o exclusivo direito de punir a esposa e filhos de um criminoso assim como no caso de crimes sérios, uma prática comum.

Crimes menores, extorsão, vandalismo, pequenos desvios de dever, abuso, geralmente são punidos com uma multa e prisão domiciliar (para samurais) ou um selvagem espancamento público (para camponeses). Crimes menores custam algemas e prisão domiciliar.

Tecnicamente não humanos, etas não podem ser acusados de crimes e assim ficam de fora do sistema judicial de Rokugan. Porém, mesmo o mais inocente eta pode ser morto por um samurai com poucas ou nenhuma repercussão. Etas que usem seu status como uma desculpa para começar uma vida de crime, devem ficar alertas.

Testemunho é o mais forte arbitrador de justiça na lei rokugani. Apesar de evidências sugiram que um indivíduo é culpado possam ser irrefutáveis, não é nada se uma testemunha não certifica que ele é culpado. Assim como uma testemunha poderia facilmente

convencer uma pessoa quando faltam provas. Naturalmente vários criminosos experientes tiram vantagem disso, usando sua influência para manipular testemunhas potenciais a ignorar suas atividades ou culpar seus competidores. Enquanto isto não é fácil numa terra de samurais, onde integridade pessoal é uma virtude muito valorizada até mesmo para o mais humilde camponês, isto está longe de ser desconhecido.

Certamente, isso não quer dizer que samurais não ignoram completamente a importância das provas. Porém, provas são tratadas em segundo plano em relação a testemunhos. Essencialmente, isso determina a concepção rokugani de honra. Provas mentem, mas samurais não. Assim um testemunho de um samurai supera evidências obtidas por outros meios.

Recentemente, Magistrados de Esmeralda (a maioria treinados pela família Kitsuki) começou a reverter essa tradição, revelando que evidências astutas podem pintar um quadro mais claro do que ocorreu numa cena de crime. Enquanto isso não reverteu a preferência de Rokugan por testemunhos a evidências, o testemunho de um magistrado treinado pelos que observa a cena do crime agora pesa muito numa investigação criminal como uma testemunha ocular.

Qualquer evidência ou testemunho deve estar à mão, nenhum crime pode ser punido sem confissão do suspeito. Num caso onde o culpado é obvio e o testemunho está sob disputa, um torturador eta é trazido para torturar o suspeito até que confesse ou morra. Samurais de alto nível — obviamente culpados — devem ser poupados da indignidade, mas colocados sob prisão domiciliar por prazo indeterminado até confessarem. Tal estado causa grande vergonha ao samurai e sua família que o suspeito geralmente ou confessará ou cometerá seppuku.

Um samurai acusado de um crime fora de suas terras pode apenas esperar por um Magistrado de Esmeralda ou um magistrado de seu próprio clã. Para um magistrado de clã puni rum samurai estrangeiro (especialmente com execução) é um convite a uma declaração de guerra, uma ação que apenas um tolo faria sem pensar. Se um samurai estrangeiro é considerado culpado de um crime e um Magistrado de Esmeralda não é capaz de julgar, está dentro dos direitos de um magistrado de clã declarar o suspeito exilado das terras do magistrado do clã escolta-lo até a fronteira, ou detê-lo até que um Magistrado de Esmeralda chegar para julgar a questão.

O sistema legal rokugani põe os ronins numa posição complicada. Apesar de serem tecnicamente samurais, a maior parte dos ronins não tem superiores ou aliados para se levantarem por eles case sejam falsamente acusados de um crime. Vários magistrados automaticamente sentenciam todos os ronins como culpados de qualquer crime (afinal de contas, quem mais poderia ser além do ronin?) e prendem-nos a primeira oportunidade para acusar, prender e executar qualquer ronin que viva demais em seu território. Enquanto sua essa atitude leva vários ronins a extrema atenção em suas viagens, eles também ironicamente encorajam vários outros a seguirem uma vida de crimes. Se eles devem sofrer punições pela vida que levam independentemente do que fazem, por que não aproveitar os benefícios?

Viagem

No amanhecer do Império, o primeiro Hantei construiu e manteve um excelente sistema de estradas projetadas para conectar a Cidade Imperial, Otosan Uchi, aos palácios dos Clãs Maiores com a idéia de que o próprio Imperador pudesse viajar por elas. Sempre que possível, árvores ladeiam as estradas, criando uma cobertura para proteger o Imperador do tempo ruim e sombra do Sol do meio dia.

Estações de descanso estabelecidas por samurais mais jovens, normalmente Magistrados de Esmeralda de baixos níveis, são os lugares de paradas regulares ao longo das estradas. Esses samurais servem como escoltas em caso de invasão e patrulham a área para impedir bandidos. Eles ajudam viajantes a manter a ordem na área geral. Estações maiores têm um ou dois shugenjas à mão para servirem como curandeiros e defesa contra forças sobrenaturais.

Aqueles que desejam viajar pelas fronteiras de clãs devem carregar documentos oficiais de viagem. Esses papéis só podem ser escritos por um Magistrado de Esmeralda ou um representante oficial do senhor das terras em questão. Esses documentos são checados cada vez que um viajante passa por uma estação ou encontra uma patrulha. A quantidade de acessos que um senhor pode oferecer depende de sua jurisdição. O Governador de Musume Mura, no território da Garça, por exemplo, poderia conceder a um Escorpião um convite para a cidade, e passaria pelas terras da Garça para chegar lá tão logo viaje rapidamente e fique na estrada. O daimyo dos Kakita poderia dar a acesso a todas as estradas nas províncias Kakita. O Campeão da Garça garantiria acesso ilimitado a qualquer das estradas nas terras do Clã Garça. O Imperador, obviamente pode garantir a um samurai documentos de viagem usáveis em qualquer lugar do Império, tais documentos mantêm um status temporário e requerem renovação regular.

Viajar foras das estradas Imperiais aumenta as chances de um ataque. Perto da fronteira com as Terras Sombrias com as províncias do Escorpião e do Caranguejo, alguém poderia facilmente ser atacado por qualquer tipo dessas feras. Qualquer lugar do Império, alguém tem a chance de ser achado por bandidos num terreno não amigável. Viajar nas rochosas montanhas das terras do Dragão e da Fênix dispõe muitos desafios, assim como as florestas do Unicórnio e do Escorpião. Além do mais, aqueles que ficam nas estradas são tipicamente tidos como estarem lá por motivos honrados, e recebem alguma tolerância se seus documentos não estiverem em ordem. Um Escorpião numa estrada do Unicórnio que diz estar a caminho de Toshi Ranbo seria educadamente escoltado em seu caminho, enquanto um Escorpião se esgueirando pela Floresta Shinomen sem documentos não receberia misericórdia.

On (Face)

Apesar da ênfase na verdade tanto nos textos rokugani e leis, o Império costuma enfatizar aparência sobre fatos. Aqueles que falam sinceramente ganham preferência àqueles que falam não tão bem. O on de um personagem (que poderia se traduzir porcamente como “face” ou “respeitabilidade”) mede sua reputação — um item um pouco diferente de honra e dos conceitos de glória. Apesar de Akodo Hideyoshi possuir todas as marcas de um homem honrado e general capaz, se qualquer um descobrir a verdade: ele gagueja e soluça na corte, seu on sofre, e ele perde respeito correspondentemente.

Ao contrário, um inútil, desonrado idiota poderia ainda inspirar respeito se capaz de manter as aparências com as pessoas certas. O campo de batalha da corte tende a ser levado a sério, pois a reputação de um homem pode matar outro antes que a chance de engajar um duelo formal apareça. Um samurai em altas estâncias com seus pares carregará responsabilidades muito além das de seu cargo, enquanto os de maiores status tomam as palavras dele como suas. Outros nem mesmo se incomodam em desafia-los, por medo de parecerem tolos. A reputação de um samurai ilustra seu valor, e qualquer samurai que se importe com suas espadas não permitirá qualquer dano à sua reputação.

Desonra

Para um samurai, honra é mais valiosa que a própria vida. Falhar em batalha, trair o dever de alguém, ou sofrer uma perda de face pode levar tudo à desgraça da desonra. Cada mantém sua própria interpretação de honra, e assim a definição de cada clã de honra e desonra variam. Um samurai desonrado pode imediatamente recuperar sua honra. Se a fonte da desonra não foi um insulto ou traição, ele deve desafiar as partes responsáveis. Se a fonte da desonra foi suas próprias ações, então ele deve se redimir de seus erros. Mesmo a redenção, porém, pode não bastar. Um samurai desonrado pode por fim cometer seppuku para lavar seus atos, ou ainda pior, se exilar como ronin.

Bushido

Os costumes e protocolos a cerca da honra poderiam preencher enciclopédias. De todas as questões no Império, a mais debatida circula por tópicos como "O que é iluminação?" e "O que é honra?" — palavras similarmente simples não satisfazem esses conceitos. Iluminados simplesmente se manifestam assim, semelhantemente aos honrados. As Sete Virtudes do Bushido listadas por Akodo chegam perto da definição dos conceitos de definição dos conceitos de iluminação e honra.

Gi (Honestidade)

Em Rokugan, verdade mede o significado da vida, assim aderindo à verdade define o curso da existência de um samurai. Porém, o senso comum aceita que aqueles que levam uma vida honrada carregam consigo uma alma pura e assim não têm nada a temer da verdade. Mentiras são uma ferramenta dos fracos e vergonhosos. Mesmo o mais desonesto cortesão concordaria intimamente, pois distração criada de meias verdades pode ser melhor que uma mentira.

Yu (Coragem)

Samurai e shugenjas posicionam suas vidas em lugares diferentes pelo seu senhor, e mesmo o cortesão no coração protegido de Otosan Uchi assumiria riscos que poderiam levar à queda de sua casa e família. O medo toca os corações de todos que devem se erguer por aqueles que amam, mas o samurai deve se erguer acima de sua emoção. Coragem não é a ausência de medo, ou insignificantes desperdícios de vida na face de feitos impossíveis, mas a habilidade de continuar de pé independente disso.

Jin (Compaixão)

Uma pessoa sábia conjuga poder com misericórdia. Um grande líder não supera as taxas dos camponeses para fins egoístas. Assim, também, é o samurai sábio para aqueles que não compreendem que misericórdia é uma ferramenta fundamental para o funcionamento da Ordem Celestial e da Lei Imperial. Um samurai que poupa a vida de um inimigo prova-se um homem melhor.

Rei (Cortesia)

Apesar da força dos braços ser o domínio do samurai, respeito também toma seu lugar, pois o Império poderia rapidamente dissolver em caos sem uma forte tradição de cortesia.

Meyo (Honra)

Honra é a força que define todos os samurais, a brilhante virtude que os eleva acima de homens comuns. Honra não pode ser verdadeiramente definida, mas aqueles sem qualquer conceito de Honra nunca a entenderão.

Makoto (Sinceridade)

Para um samurai, palavra e ação coincidem para completar o verdadeiro significado de sinceridade. Um samurai não faz promessas, pois cada palavra que fala já inspira sinceridade. A palavra de um samurai é a pedra fundamental de sua reputação, e não pode ser violada.

Chugo (Dever)

Tudo existe para um propósito: reconhecer e cumprir esse propósito impõe a virtude do dever. Mesmo o Imperador deve se curvar diante do poder dos Céus, e um samurai não pode fazer menos senão seguir seu exemplo.

Gempukku

A mais significante cerimônia na vida de um samurai, o gempukku celebra a passagem da infância para a maioridade. Essa cerimônia tipicamente ocorre aos quatorze anos de idade, dependendo de circunstâncias que ele teve antes ou depois na vida. Apesar da maioria das crianças samurais serem treinadas antes dessa cerimônia, um samurai não precisa seguir aprendizado; uma vez completada a cerimônia, seus ancestrais lhe dão suas espadas e consideram-no um adulto em todos os sentidos. Inexperientes por natureza, raramente recebem as mesmas responsabilidades de seus antecessores, mas recebem o respeito e estação de samurai imediatamente após alcançar a maturidade. A natureza da cerimônia de gempukku varia muito de clã e família. Enquanto os Doji preferem elaboradas cerimônias para interação de corte, o gempukku Hida envolve sobreviver numa expedição nas Terras Sombrias e retornar com a cabeça de um inimigo. Em tempos de guerra, cerimônias de gempukku são dispostas de todos os samurais receberem seus daishos e enviados imediatamente para as linhas de frente.

Seppuku

Quando um samurai experimenta a desonra, existe pouca escolha além do seppuku — a cerimônia ritual de suicídio. Esse ritual envolve longas preces de purificação solitária, depois das quais o samurai se ajoelha e rasga seu abdômen três vezes com sua wakizashi. Um assistente escolhido chama uma segunda pessoa normalmente com sua katana em mãos. Se o samurai fez os três cortes admiravelmente e sem gritar, o segundo imediatamente corta sua cabeça e acaba com sua dor; caso contrário o samurai é deixado para sangrar até a morte em vergonha.

A cerimônia de seppuku ocorre raramente e é sempre incompreendida. Seppuku não preserva a honra de um samurai; de fato é a última remissão de vergonha e desonra, porém, desempenhado no intento de manter a família e clã fora da vergonha que suas ações lançaram sobre eles. Um samurai deve pedir e receber permissão para cometer seppuku de seu senhor, ou ser ordenado assim por ele. Um samurai que cometa seppuku sem permissão efetivamente assume que não pode mais servir ao seu senhor, implicando neles a sua própria vergonha. Quer dizer que um samurai forçado a servir um cruel ou desonrado samurai cometeu seppuku sem permissão como última denúncia das ações de seu senhor.

Costumeiramente, quando pede a permissão para cometer seppuku, um samurai oferece sua wakizashi ancestral a seu senhor primeiramente. A espada então será retornada e usada para consumar o ato. O senhor do samurai pode também optar por dar ao samurai uma arma diferente para faze-lo. Um samurai que recebeu a wakizashi ancestral do clã em sua cerimônia mostrou o último gesto de perdão (que não salvará sua vida, contudo). Um samurai que recebe uma espada de madeira para seu seppuku experimenta o insulto mais grave, pois seu senhor diz que não possui coragem o suficiente para faze-lo.

Jogos

Como várias coisas em Rokugan, os jogos das classes nobres são muito mais significativos e complexos que aparentam ser. Samurais devem evoluir nos aspectos intelectuais assim como no estudo da guerra, e shugenjas ou monges que não podem participar dos passatempos das classes nobres podem face e são alvos de várias piadas.

Go

O mais comum jogo de estratégia de Rokugan é o Go — todo mundo sabe como jogar. Regras básicas, e os padrões simples de estratégias tornam-no fácil de jogar o bastante para ser um passatempo popular.

Go é jogado num tabuleiro, formado por dezenove linhas horizontais e verticais, criando 361 interseções. Ambos os jogadores comandam pedras coloridas, tradicionalmente brancas e pretas, que devem ser posicionadas nas interseções das linhas. Para vencer, deve-se controlar o mais alto número possível de interseções ao redor delas. Uma vez que um jogador posiciona uma pedra no tabuleiro, não será movida até que as peças do outro jogador a cerquem completamente, nesse caso, ela é removida do tabuleiro. Em Rokugan, todo jogo de Go continua até sua conclusão fatal não

importa a futilidade do jogo. Quando um jogador posiciona todas as suas pedras, o jogo termina.

Go serve como um excelente meio de estudo das táticas e estratégia. Antecipar o movimento do jogador é a chave para se tornar um mestre do jogo, uma qualidade essencial para qualquer aspirante a general. Torneios de Go são freqüentes, Shiro Akodo cedia todas as vezes como favorito. O Imperador Toturi III tem a reputação de ser o mais talentoso jogador em Rokugan, apesar de raramente jogar em público depois de sua coroação.

Shogi

Um jogo parecido com o xadrez, os cidadãos mais estudiosos de Rokugan preferem Shogi, um jogo tático, jogado num tabuleiro de oitenta e um quadrados, nove por nove. As peças de madeira são dispostas nos quadrados dos tabuleiros, com ambas os jogadores começando com 19 peças de dez diferentes tipos de posição, nome e função. As peças normalmente têm um ponto de um lado e um kanji em lados opostos do obelisco — um denota o valor regular da peça e o outro o papel desempenhado.

As dez peças são nomeadas, movidas e capturam como se segue, com o número inicial para cada jogador entre parênteses:

Rei (1): Move-se um quadrado em qualquer direção.

Torre (1): Move-se vertical e horizontalmente quantos quadrados o jogador quiser.

Bispo (1): Move-se diagonalmente quanto o jogador quiser.

General Dourado (2): Move-se um quadrado em qualquer direção, menos para trás diagonalmente.

General de Prata (2): Move-se um quadrado para frente ou diagonalmente.

Cavaleiro (2): Move-se dois quadrados para frente ou para trás, então um para o lado. Pode mover-se sobre outras peças.

Lanceiro (2): Moce-se para frente quanto o jogador quiser.

Peão (9): Move-se para frente um quadrado por vez.

O objetivo do Shogi é capturar o Rei do jogador adversário. Akodo Soko descreveu as regras oficiais do Shogi 200 anos atrás, algum tempo depois do Unicórnio trazer o jogo para o Império depois do seu retorno. O grande mestre de Shogi recebe o título soko-meijin e fidelidade simbólica ao Clã Leão em honra do trabalho de Akodo Soko. Um novo soko-meijin é determinado quando um alcança quarenta anos de idade. Atualmente, Akodo Kuemon, um brilhante e jovem oficial do Leão, detém a honrosa posição.

Kemari

Para aqueles que gostam de disputas fisicas, a Corte de Inverno oferece um jogo ímpar chamado kemari. A família Shinjo introduziu as regras há várias décadas, e desde então sua popularidade tem aumentado. Kemari lembra o futebol, pois usa uma bola de couro, que os jogadores não podem tocar com as mãos. Os jogadores se põem em círculo e chutam a bola, tentando mantê-la longe do chão. Talvez a mais estranha parte do kemari é o fato dele ser jogado em vestes de corte, kimonos e os chapéus pontudos pretos. Vários jogadores mantêm sua fama mantendo a bola no ar, uma sutil metáfora à vida complexa de um samurai.

Sumai

Lutadores de sumai (também chamado de sumo) passam por rituais de intensa purificação e meditação antes de uma disputa de sumai, e espectadores vêm assistir à cerimônia como um esporte. Uma disputa de sumai dura alguns segundos, enquanto dois massivos lutadores se chocam um com outro na intenção de derrubar o adversário ou coloca-lo para fora do ringue. As lutas são separadas em quatro categorias de acordo com a perícia e reputação dos lutadores. Em ordem ascendente, elas são: juryo, maegashira, sanyaku, e yokozuna. A corte de Inverno só permite yokozunas. Torneios de sumai são feitos com dois times de lutadores que disputam dezessete lutas ante o Imperador e seus convidados. Um lindo e elaborado arco especialmente feito para a ocasião vai para o vitorioso que recebe um convite da corte Imperial para apresentar bugaku, um complexo ritual de canções cerimoniais e danças onde o campeão dança enquanto agita o arco de prêmio.

Sadane

Outro popular jogo de corte, sadane promove a arte de críticas repentinas. O sadane constitui mais de insultos, e dissemina críticas afiadas sobre o valor de uma peça, livro, ou mesmo ética ou moralidade de um indivíduo baseado nas legítimas falhas do alvo. Se a pessoa ou peça de arte é genuinamente sem falhas, então o verdadeiro sadane é impossível. Durante as noites da Corte de Inverno, vários cortesãos se reúnem em segredo para desafiarem uns aos outros em disputas de sadane.

Etiqueta

Em Rokugan, etiqueta é vital, um samurai que não trata os outros com respeito não tem valor para ninguém. Todos os samurais estudam etiqueta desde cedo. Errar em demonstrar a etiqueta adequada na presença de um dos seus semelhantes ou superiores resultará em desonra e exílio, senão seppuku. Os seguintes elementos básicos da cortesia em Rokugan que todo personagem samurai por nascença aderirá se souberem o que bom para eles.

Curvar e Ajoelhar

É costume curvar-se quando se cumprimenta uma pessoa como gesto de respeito e confiança, apesar de várias curvaturas serem apenas por formalidade. Essa prática começou no amanhecer do Império, quando samurais curvavam-se ou se ajoelhavam diante de seus senhores com suas mãos postas aos seus lados. Isso era uma maneira de demonstrar suas lealdade por oferecer seus pescoços desprotegidos e assim suas vidas às suas vontades. A prática continua até hoje.

Curvar-se é uma demonstração de respeito entre dois indivíduos de igual posição social. Quanto mais baixo se curvar, maior o respeito demonstrado pela pessoa a quem se curva. Curvar-se pouco para outro é um sinal de status inferior e é comumente interpretado como um levemente velado insulto.

Ajoelhar-se é feito ante a uma pessoa de nível obviamente superior. Samurais sempre se ajoelham ante seu senhor, assim como fazem a qualquer daimyo de família ou clã, independente de suas afiliações ou relação ao clã. Mesmo se dois clãs estão em guerra, espera-se que um samurai de um clã se ajoelhe ou ao menos se curve muito profundamente para um daimyo do outro. Proceder ao contrário é muito arriscado. Desnecessário dizer que todos no Império se curvam diante do Imperador, assim como camponeses da classe heimin curvam-se perante samurais. Etas às vezes se prostram no chão completamente, apenas por segurança.

Formas de se Referir

Como um samurai se refere a outro pode indicar grande respeito ou um insulto enorme. Samurais de diferentes clãs podem se referir um ao outro pelo nome de seus clãs a menos que seja óbvio pelas suas roupas de qual família ele pertença. Por exemplo, chamar um outro samurai de “Dragão” quando seu kimono claramente ilustra o mon da família Kitsuki poderia ser um insulto, implicando que sua família não pode ser notada ou não é conhecida pela falante. A menos que sejam dois indivíduos próximos, ou que a permissão seja dada, eles tipicamente se referirão ao outro pelo nome de suas famílias ao invés dos nomes pessoais. Dois samurais de clãs diferentes que se referem a si pelos nomes pessoais em público estão se relacionando, são parentes distantes, ou estão publicamente demonstrando uma aliança com o outro.

Quando se referindo a alguém, tradicionalmente usa-se o sufixo a seu nome para refletir a relação entre os dois samurais. Se alguém fala a um amigo ou ao menos a alguém de igual status, então “-san” deve ser usado ao fim de seu nome. Por exemplo, um magistrado Leão trabalhando com um Fênix referiria-se a ele como “Shiba-san”. Para um superior, o sufixo “-sama” sempre seria um símbolo de respeito. Referir-se a um superior usando “-san” seria desonroso. Referir a ágüem como “-sama” seria um grande com-

plemento, mas poderia trazer vergonha se complemento ocasionalmente puder envergonhar a pessoa. Entre membros de sexos opostos que estejam se relacionando ou que sejam muito próximos, outros sufixos assumem o lugar. Referir-se à mulher amada usaria o sufixo "-chan". Por outro lado, referir-se ao homem amado empregaria o sufixo "-kun". Em uso coloquial uso entre namorados, noivos, esposos, ou entre laços próximos entre amigos. Quando um samurai deseja insultar um inimigo do sexo oposto, implicando que há uma possibilidade mínima dele acha-los adoráveis, ele usará o sufixo "-kun" também.

Uma outra consideração como um termo de referência, é o prefixo "O-" colocado antes do nome da pessoa. Isso significa "o grande", uma demonstração de enorme respeito e admiração ao indivíduo referido como tal. Tipicamente, esse prefixo só pode ser concedido por um daimyo depois de uma demonstração de excepcional serviço e lealdade.

Presentear

Quando se vê um visitante ou um superior pela primeira vez, costuma-se oferecer um presente. Presentes são também dados para demonstrar bom favor a outro ou recompensar por um serviço leal. Quanto mais pessoal e sentimental esse presente é, mais significativo. Um daimyo que dá a seu leal detentor um presente comprado no mercado poderia ser expressão de sua indiferença, mas o mesmo senhor recompensar seu servo com uma guarda de espada usada pelo seu pai ou um poema escrito por sua própria mão poderia ser uma demonstração de favor extraordinário, mesmo se o receptor não tinha uso ou desejo pelo presente.

Presentear uma arma ou armadura pode ser um insulto, implicando que o destinatário ou requer proteção de seu senhor ou incapaz de satisfazer suas necessidades. Uma katana de presente implica na insuficiência do precioso símbolo do receptor. Por outro lado, uma katana de presente é muito apreciada se vinda de seu daimyo. Uma katana dada pelo Imperador estaria como o mais raro e precioso presente; samurais passaram tais tesouros por gerações após tê-los recebido.

Quando se aceita um presente, costuma-se recusar o presente duas vezes antes de aceita-lo. Isso permite ao presenteador demonstrar sua sinceridade em continuar o oferecendo. Uma pessoa que oferece um presente uma vez e então pára claramente não estava particularmente interessada em dar o objeto em primeiro lugar. Um presenteado que nega o presente uma terceira vez, ou não tem razões para aceita-lo, desferiu um profundo insulto. Nas terras do Caranguejo e do Unicórnio, esta tradição é observada meramente, visto que esses clãs consideram a tradição uma perda de tempo.

Aprendizado

Existem duas maneiras distintas de se aprender algo em Rokugan. O primeiro e mais comum entre samurais é o uso do dojô. Quando um samurai alcança uma idade propícia, normalmente em torno sete anos de idade apesar de algumas famílias escolher esperar até a criança ser consideravelmente mais velha, são enviadas a uma escola que irá ensina-las as perícias que precisarão para servir suas famílias e clã. A vasta maioria atende às escolas de bushis, onde ganham o treinamento marcial que precisarão como soldados, magistrados e sentinelas. Um pequeno número segue outros caminhos, para várias escolas específicas dos clãs como cortesãos, yojimbos ou mesmo patrões comerciais. Finalmente uma porção abençoada com a suprema habilidade de falar com os kamis, segue o rigoroso treinamento que os permitirá servir ao seu clã como shugenjas. Qualquer que seja seu treinamento, essas escolas normalmente ensinam técnicas a seus estudantes por aproximadamente seis anos, às vezes até mesmo nove, antes de lhes darem uma cerimônia de gempukku.

Um samurai ensinado num dojô continua sua educação por toda sua vida, mesmo que venha a deixar sua escola por períodos extensos de vida. É geralmente aceito que estudantes que retornem a seus senseis e demonstrem um certo nível de perícia e competência, estão prontos para progredir. A tais estudantes, são ensinadas técnicas mais complexas e intrincadas do estilo da escola, aumentando sua competência individual e seu valor como servo do clã. Os senseis de escolas dos clãs são figuras muito respeitadas que têm centenas de estudantes diferentes servindo o clã em várias posições. Aprender uma técnica é uma tarefa sagrada. Um samurai que compartilhe sua técnica com outros comete um insulto a seus senseis e uma traição digna de retribuição dos outros estudantes de sua escola se flagrado.

O outro sistema primário de aprendizado, menos comum entre samurais, mas usado quase que exclusivamente pelas classes heimin e hinin é o de mestre e aprendiz. Samurais engenheiros e artesãos usam esse sistema para passar o que aprenderam escolhendo aprendizes promissores para estudar com eles por anos e dominarem as técnicas que demoraram a vida toda desenvolvendo. Entre as classes menores, vários tipos de artesãos como ferreiros, carpinteiros, e escultores empregam métodos para garantir que seus talentos não morrerão com eles, e que seus vilarejos continuem com tais perícias à disposição.

Papéis dos Sexos

A discriminação dos sexos não parece ser uma das maiores preocupações em Rokugan para a maior parte da sociedade tradicional. Homens assumem um papel levemente dominante na maioria das famílias sem oposição das forças femininas. Bushis mulheres são coisa normal, as cortes estão lotadas de cortesãos poderosos de ambos os sexos, e os kamis não discriminam entre shugenjas deste ou daquele sexo.

Dito isso, algumas famílias e clãs discriminam mais que outras. O Caranguejo, por exemplo, foi conhecido por subestimar a força das mulheres; o Caranguejo tende a ver *todos os outros* como fracos. Mas uma vez a força de uma delas fez o Caranguejo mostrar o devido respeito. As famílias Utaku e Matsu pendem no extremo oposto, vendo homens como seres fracos e inferiores. As famílias Moshi do Clã Mantis não discrimina abertamente, mas mulheres (principalmente as que mostram talento como shugenjas) parecem ter toda a esperança de ascensão política dentro da família.

Amor e Casamento

Entre membros da casta samurai, casamento é quase invariavelmente uma ferramenta para conveniência política do que o resultado do verdadeiro amor. Entre famílias influentes, o casamento é planejado desde a infância. Aqueles que não se comprometem cedo na vida, ou não têm as conexões políticas necessárias para achar um par digno, ou são membros de famílias tão influentes que seus pais atrasam o casamento pelo maior tempo possível. Um seleto grupo de poucos samurais recebem a permissão de seus pais para escolherem seus próprios cônjuges. É comum que crianças já tenham vários pretendentes mais velhos que as tomarão em casamentos arranjados, ou no caso de um particularmente indulgente parente.

Quando um samurai toma uma esposa, tipicamente um dos membros jura fidelidade ao novo clã e toma o nome da família do cônjuge. Na maioria dos casos, a mulher recebe o nome do marido, mas nem sempre. Em famílias matriarcais como as Utaku, Matsu e Moshi, espera-se que o homem se case na terra natal da esposa. A família Doji geralmente espera que qualquer um que se case com eles tome o nome Doji, seja homem ou mulher. Em alguns casos a noiva não jura nenhum outro voto de fidelidade além de seus próprios votos de casamento. Algo normalmente limitado a indivíduos muito poderosos, assim como a noiva do Shogun, Doji Yasuyo. Tais arranjos são sempre ironizados durante o avanço do casamento, e a questão de quem jurará fidelidade a quem já arruinou mais de um casamento muito antes que viessem a público.

É um pacto comum para um membro de uma união tomar conta da casa enquanto outro parceiro assume as responsabilidades restantes. Por exemplo, o marido poderia continuar a servir seu clã como oficial nos exércitos enquanto sua esposa toma conta das finanças da casa. Quem assumirá qual responsabilidade varia muito

dependendo do clã, família e indivíduos envolvidos. Na maioria dos casos, ambos devem continuar uma vida ativa como bushis ou cortesãos e deixar os empregados tomando conta da casa.

Apesar de vários casamentos serem arranjados, não é verdade que dizer que amor não é conhecido ou valorizado. Amor é visto como uma grande coisa, especialmente se um samurai tem a força para pôr o amor de lado quando o dever chama. Romances entre samurais que terminam em tragédia são assuntos que podem ser uma tolice samurai ao invés de um exemplo a ser seguido. Camponeses se casam por amor oferecendo algo para começar uma pequena inveja nos samurais bem estacionados.

Devido à natureza sem amor de vários casamentos entre samurais, infidelidade é algo comum, algo comumente aceito, se não exagerado. Enquanto um samurai manter seus afazeres em segredo, o assunto será educadamente ignorado. Caso espalhem ao olho público, porém, ele traz vergonha não apenas sobre sua família, mas sobre a de sua esposa também. Tais catástrofes românticas raramente terminam bem qualquer que seja o indivíduo envolvido.

Aventureiros

Não falamos que Rokugan abunda em aventuras. Porém, como samurais juram serviço a um senhor, alguns poderiam pensar como intrépidos jovens samurai viajam à procurada aventura propriamente dita. Felizmente, há um número de meios pelos quais jovens e entusiásticos aventureiros podem usar como caminho para achar intriga e empolgação pelo Império.

Musha Shugyo

A tradição dos musha shugyo, ou "guerreiro peregrino", é quase tão antiga como próprio Império uma vez que o guerreiro deixará para trás suas alianças à família, clã, ou qualquer outra, e vaga pelo Império como um ronin assim aperfeiçoando a arte do guerreiro.

Apesar dos clãs reconhecerem a tradição dos musha shugyo, eles nunca permitirão alguém a seguir esse caminho. O daimyo do indivíduo em questão deve primeiro receber testemunho do sensei do samurai certificando que o sensei acredita que a peregrinação irá aumentar incrivelmente as perícias do samurai, permitindo-o desempenhar alguma função crucial pelo clã. Mesmo com este testemunho, o daimyo pode recusar, visto que algumas vezes todas as espadas são necessárias para servir o clã.

Um samurai em viagem como musha shugyo caminha sem qualquer indicação de sua antiga família ou clã. Ele é tratado como um ronin por todos que encontra. Para todos os assuntos e propósitos, ele é um ronin, e não pode denunciar suas origens ou a santidade da peregrinação será quebrada. Ele pode viajar com outros, ou sozinho. Em raras ocasiões, vários samurais numa peregrinação viajam juntos. Uma vez que completem suas jornadas e achem que há pouco que possam aprender vagando, eles retornam para seu sensei e demonstram seu conhecimento, para então poderem ser aceitos de volta ao clã.

Magistrados de Esmeralda

Os Magistrados de Esmeralda reforçam as Leis Imperiais. Alguns são encaminhados a regiões específicas pelo Império para policiar, o que pode querer dizer províncias inteiras a grandes cidades especificamente como Ryoko Owari, enquanto outros podem vagar por Rokugan, levando a lei aos que não a tem.

Novos Magistrados de Esmeralda normalmente trabalham em grupos. Isso os permite reunir seus talentos e também permite que os novos magistrados teçam laços próximos com antigos oficiais, criando uma força coesiva e cooperativa.

Cartógrafos Imperiais

Um menos comum mais ainda muito válido propósito para aventureiros viajarem pelo Império é estarem a serviço dos Cartógrafos Imperiais. Por Edito Imperial, os Mapas Imperiais são infalíveis e nada no Império realmente existe se não gravado neles. Os cartógrafos reconhecem a realidade da situação e constantemente se esforçam para manter os mapas atualizados. Apesar de poucos samurais dos Clãs Maiores acharem lugar entre os Cartógrafos Imperiais, eles comumente pedem ajuda de vários samurais nas terras ermas que precisam explorar. Cartógrafos têm autorização de viagem ilimitada, mas são freqüentes vítimas de bandidos ou outros grupos hostis, por isso precisam de companheiros de viagem. Eles também enfrentam ameaças menos previsíveis, como a possibilidade de bárbaros gaijins quando mapeiam as fronteiras a norte e oeste do Império, ou criaturas das Terras Sombrias quando mapeiam as regiões ao sul.

Yojimbo

Jovens samurais também são destacados como guarda-costas para uma incrível variedade de indivíduos. Cortesãos importantes ou shugenjas quase sempre precisam de proteção. Mesmo proeminentes mercadores podem precisar de yojimbos para escoltalos pelo Império, assim como as famosas caravanas Shinjo do Clã Unicórnio. Samurais que escolhem ver Rokugan neste caminho (ou talvez obrigados a vê-la desse jeito) tem poucas escolhas de seu destino, mas ao menos eles sempre têm acomodações prontas.

Outros Aventureiros

Nada previne um samurai de andar pelo Império por meios menos tradicionais, talvez como batedores para seus daimyos, ou mesmo como membros de um exército em reconhecimento. Eles podem ser membros das Legiões Imperiais escolhidos para localizar determinados itens ou indivíduos para seus comandantes. Eles podem ser ronins procurando uma causa a servir ou meramente procurando um jeito de suprir suas próximas refeições ou embaixadores, diplomatas, magistrados, espiões ou mesmo caçadores de recompensa. Como quer que sejam chamados, sempre se acha absolutamente necessário viajar e se aventurar pelo Império.

Línguas

É extremamente estranho que quando viajando por Rokugan se encontre várias línguas além da língua nativa, compreensível pela xenófoba visão do Império por outros povos e costumes. Existem outras línguas que são faladas em Rokugan, mas elas são muito raras e geralmente só faladas em locais ou circunstâncias muito específicas.

Em Rokugan você não vai encontrar línguas secretas; porém, cada clã tem seu próprio código para usar criptografia de manuscritos de feitiços e outros documentos importantes. Esse código é escrito, não falado. Nunca houve necessidades suficientes entre o povo de Rokugan para desenvolver línguas secretas, nem mesmo entre o suspeito Clã Escorpião.

Rokugani Comum: É a língua usada mais freqüentemente pelo povo do Império, falado por camponeses no campo, guardas nos quartéis, mercadores na cidade, e mesmo encontros informais da corte. Vários dialetos tornam possível determinar de onde um indivíduo vem, baseado na sua dicção e enunciação. Vários dialetos são específicos dos clãs, apesar de haverem províncias pelo Império que desenvolveram suas próprias variantes.

Alto rokugani: Muito parecida com a língua comum, a também chamada de alta linguagem é um dialeto particular do Rokugani usado na corte e procedimentos legais. É virtualmente idêntica à língua comum exceto por seus longos e floreados termos de referência e pronúncia superenfatizada. Este dialeto é sempre usado na corte Imperial. Usar a língua comum na presença do Imperador consiste numa grande desonra.

Kami: Esta é a língua falada por todos os shugenjas quando interagindo com os espíritos elementais. Uma antiga língua, falada muito antes da humanidade andar no mundo. Durante o despertar do Império grandes mentes como Isawa e Iuchi aprenderam a decifra-la e fala-la. Agora ensinada a todos os shugenjas em treinamento, e qualquer personagem shugenja sabe como fala-la. Não-

shugenjas poderiam até aprende-la, mas não poderiam prever a reação dos espíritos às suas palavras.

Línguas Não Humanas: várias raças reclusas em Rokugan têm suas próprias línguas, mais notavelmente os Nagas e Nezumis. A língua Nezumi é entendida e mesmo falada pelo Caranguejo, mas a língua Naga é muito difícil de dominar por sua relação com os Akasha, a mente grupal compartilhada por todos os Nagas. Apesar de humanos poderem falar uma pobre versão de Naga, não podem domina-la. Para os ouvidos Nagas, falar Naga sem a Akasha é como tentar falar Rokugani sem verbos. Nagas invariavelmente se frustrarão tentando compreender os balbuciar humano e geralmente preferirão comunicar-se em Rokugani se puderem.

Outras raças também têm língua própria, assim como os secretos Kenku e os sinistros Tsuno. Onis falam uma língua própria também, uma língua que só pode ser aprendida de alguém quer invocar esses seres demoníacos sem qualquer medida de segurança.

Línguas Bárbaras: As mais raras de todas as línguas de Rokugan são aquelas faladas pelos gaijins. Poucos estrangeiros em Rokugan significam que muitas poucas línguas foram ouvidas, que dirá compreendidas. O Clã Unicórnio propositadamente conhece um grande número de línguas dominadas durante seus séculos de viagem, apesar de não falarem todas elas. Os clãs da Fênix e da Tartaruga reconhecem a língua dos Yobanjin, as tribos bárbaras ao norte de Rokugan. Assim como o Mantis foram expostos à bizarra língua usada pelos Reinos Marfim ao sul e oeste do Império. O Escorpião poderia entender a língua Senpet, usado por uma raça de conquistadores dos desertos, e a língua Ashalan, uma língua falada por uma raça que os encontrou durante seu exílio pelas Areias Ardentes, mas novamente isso não pode ser substanciado visto que o Escorpião não discutirá seu exílio com aqueles de fora do clã.

Moeda e Comércio

A economia rokugani muda constantemente. A unidade monetária básica é conhecida como koku, e é baseada no valor de um barril de arroz. Assim, o valor de um simples koku flutua muito de ano para ano. Se a colheita foi abundante, um simples koku poderia ser relativamente pouco ao giro de capital do mercado. Durante anos difíceis, porém, um simples koku pode adquirir um grande valor.

Labor

Para a maioria, labor é estritamente o domínio da classe heimin. Exercício físico na forma de trabalhos manuais estão além da nobreza herdada dos samurais com notáveis exceções. Durante os tempos de guerra, samurais comumente consertam fortificações ao lado de seus trabalhadores campônios, mas apenas sob coação. Entre o Clã Caranguejo, é uma comum para samurais ajudarem na constante manutenção que a Muralha Kaiu exige, assim como aos camponeses ajudarem constantemente na sua defesa. Nas terras dos pobres Clãs Menores, assim como do Pardal ou Texugo, trabalhar ao lado dos heimins para garantir a sobrevivência do clã é uma necessidade vital.

Além do trabalho manual, os camponeses têm poucas opções. Transformar o aço em armas, por exemplo, é uma forma de arte, não um trabalho elevado como o de forjar armas e armaduras ao domínio exclusivo dos samurais.

É importante notar que camponeses não são pagos. Seu trabalho, assim juntamente com as moderadas taxas sobre as colheitas que cultivam, paga seu senhor por permitirem-nos viver sob seu trabalho e terras, um sistema feudal com viabilidade provada por séculos. Em alguns casos, um camponês pode pedir dinheiro em troca de seus serviços oferecidos a um samurai que não serve a seu senhor. A maior parte do dinheiro é então passada ao senhor dos camponeses, com uma pequena porcentagem usada na alimentação das famílias camponesas.

Agricultura e Indústria

Como o sangue que dá vida a Rokugan, os fazendeiros rokuganis trabalham muito, e industrializam — esperando prover até 60% de seus impostos e taxas anuais. Isso é necessário para recompensar a família e clã das terras em que os camponeses trabalham sob apoio suficiente dos samurais que os comandam. Isso quer dizer que os fazendeiros devem redobrar esforços durante o ano para garantir que haja safra o suficiente durante o ano não apenas para pagar seus impostos, mas também alimentar suas famílias.

Indústria é algo altamente desconhecido em Rokugan. Para a maioria, bens materiais são feitos à mão numa base individual. Por essa percepção de artesanato que é tanto uma forma de arte como um trabalho abaixo da classe samurai, ninguém ainda teve a noção de produção em massa, apesar dos engenheiros Kaiu começarem a estudar as possibilidades. Felizmente, artesãos e mercadores no Império ainda suprem a maioria de tais necessidades.

Troca

Apesar da cunhagem oficial existir no Império, a permuta ainda é um meio muito comum de comércio. A base do kokus em alimentos torna-o mais atrativo para lidar com bens materiais durante tempos de conflito, quando o valor dos itens é menos provável de flutuar.

Guerra

Apesar de tanto o Código do Bushido quanto o Tao de Shinsei apoiarem a virtude da compaixão, o simples fato de que os samurais são guerreiros não pode ser ignorado. Com tantas poderosas facções vivendo tão próximas, procurando por recursos e vantagens políticas, guerras abertas se tornou comum em Rokugan.

O Campeão de um Clã Maior pode declara guerra a outro Clã Maior, mas ele deve ter permissão do Imperador antes que a guerra propriamente dita comece ou o conflito será visto como ilegal. Normalmente, o Imperador não aprova que seus vassalos se matem, então ele nega a maioria desses pedidos. Contra um oponente mais fraco, um clã pode optar por atacar tão rapidamente que o Imperador não terá tempo para interferir. Por outro lado, um general pode enviar seus cortesãos para achar qualquer número de passagens da lei que tornem o ataque legal, o que apresenta ao inimigo, ações prévias de um ataque (pintar as ações agressivas a um clã como nada mais que autodefesa) ou apresentar um argumento que o ataque não é tecnicamente um ataque afinal. O Clã Leão, por exemplo, é encarregado de proteger os interesses do Imperador, e não raras vezes já cercou vilarejos pobres acusando-os de ameaças à defesa do Império.

Clãs Menores também estão debaixo da proteção do Imperador, protegidos por leis extremamente estritas que proíbem invasões a seus territórios. Nenhum Clã Maior pode declarar guerra a eles por qualquer razão, apesar da maioria dos Clãs Maiores serem um pouco inclinados a interpretar quaisquer ações hostis como "atos de guerra". Como resultado, a maioria dos Clãs Menores tenta evitar a corte quando possível para evitar problemas de despertar a ira dos samurais ambiciosos e sedentos de terra.

Liderança e o Livro de Sun Tao

Existem dois textos primários de guerra que os generais competentes estudam, *Liderança* de Akodo, um volume imenso que começou a ser escrito pelo Kami Akodo e continuou por todos os Campeões do Leão até hoje; e o *Livro de Sun Tao*, um compêndio de filosofia e estratégia escrito pelo quase mítico ronin Sun Tao. Cada um dos dois livros tem uma rica sabedoria à cerca de terrenos, táticas e prever a intenção do oponente. *Liderança* é certamente o maior dos dois textos, o Livro de Sun Tao é muito mais conciso e concentrado. Qual desses dois volumes guarda maior sabedoria continua sendo alvo de muitos debates, mas a maioria dos generais experientes prefere os dois.

A cópia original de *Liderança* de Akodo é tida como posse do Campeão do Leão, apesar de cópias menores poderem ser en-

contradas em toda Rokugan. A cópia original do *Livro de Sun Tao* foi perdida, apesar de manuscritos do general ronin serem copiados pelas famílias Hantei, do Dragão e Escorpião permanecerem intactos, e várias cópias terem sido feitas a partir destes.

Guerra de Cerco

O Livro de Sun Tao diz que "um general desesperado sitia a cidade do inimigo." De fato, a maioria dos generais rokuganis evita guerras de larga escala, e prefere encontrar seus oponentes em pleno solo sempre que possível. Guerras de cerco são longas, tediosas e cansativas para os dois lados envolvidos. De fato, muitos samurais consideram a idéia de esconder-se do inimigo em muralhas de pedra e madeira como algo desonrado. Outros são mais práticos, e tirarão vantagem das defesas que seus senhores os proverem.

A exceção a essa regra é o Clã Caranguejo. Sua astúcia em engenharia e gerações de experiência na luta defensiva na Muralha Kaiu, tornaram o clã mestres incontestáveis em guerras de cerco. Poderia ser dito, de fato, que seu clã vive num constante estado de guerra. Suas catapultas, lança-chamas e aríetes são tecnologias de ponta se comparados às de qualquer outro clã. O Leão, ciente da capacidade do Caranguejo, tenta obter um pouco do conhecimento dos engenheiros Kaiu sempre que possível.

Rendição

Rendição é algo desonrado para um samurai. De fato, mesmo o ato de oferecer rendição a um oponente claramente superior é desonrado, pois sugere que o oponente atacaria um adversário de nível inferior. Tal insulto deve ser respondido com um soberbo massacre. Uma força atacante pode exigir rendição sem qualquer implicação de vergonha ou desonra, mas a maioria dos defensores, por estar condicionada a proteger suas terras, raramente aceita a oferta. Rokugan encoraja soluções diplomáticas para conflitos, mas normalmente samurais preferem morrer que considerar rendição como uma opção. Os Nagas compartilham uma filosofia similar, e preferirão morrer unidos a serem derrotados. Nezumi não têm qualquer um desses pesares, embora prefiram escapar a se renderem.

Comumente, um exército derrotado barganha uma retirada segura de suas tropas por um duelo formal. O general do exército (ou seu campeão) desafia um oficial adversário para um duelo formal, com as vidas de seus seguidores em risco. Se o desafiante vencer, então os seguidores podem deixar o campo de batalha com honra. Se ele perder, o vitorioso pode fazer o que desejar com as vidas dos seguidores do desafiante.

Shugenjas na Guerra

Vários grandes exércitos têm uma unidade de shugenjas à disposição, tanto como uma arma potente contra o inimigo assim como atrair as bênçãos das Fortunas para a batalha que se seguirá. Shugenjas também servem como curandeiros durante o combate. Uma vez que a batalha acabe, eles agradecem aos kamis e limpam a impureza de sangue e carne morta que inevitavelmente impregnam um exército vitorioso.

Durante o combate, shugenjas são sempre bem protegidos. Apesar de normalmente vestirem pouco mais que uma armadura leve (armaduras mais pesadas interferem na comunicação com os kamis), yojimbos os protegem. Na verdade, eles existem exclusivamente para darem suas vidas por um shugenjas sem hesitação.

Shugenjas são a única exceção à habitual aversão dos samurais à rendição. Como servos dos kamis, eles sempre são tratados com respeito e recebem a opção de serem levados como prisioneiros quando possível. A maioria dos shugenjas percebe quão raros e preciosos seus dons são, e quão errado seria nega-los ao seu clã, e aceitam a oferta mesmo se a idéia de serem levados em cativeiro for intolerável.

Reféns

Em Rokugan, a ética de manter reféns e seqüestros se diverge. Seqüestrar é o roubo ilegal de uma pessoa viva, um crime punível com execução. Reféns são feitos legalmente com a notificação da família do refém, quase sempre para garantir boas condições a um inimigo derrotado. Porém, reféns são também freqüentemente usados para cimentar uma aliança. Tipicamente o segundo filho de cada daimyo da aliança é capturado, simbolizando que cada daimyo demonstra um desejo sério por paz enquanto é prático o suficiente para proteger seu herdeiro primário. Ocasionalmente esses reféns têm que jurar fidelidade a seus raptores, e aprendem as técnicas de escola de seu novo clã. Caso um clã traia o outro, os reféns pagarão com suas vidas.

Durante períodos violentos, é direito do Imperador invocar as Leis de Hitojichi (refém), exigindo que cada daimyo passe um mês de cada ano em Otosan Uchi. Depois que o daimyo retorna à sua casa, sua família permanece na cidade por outro mês como reféns do Imperador. O Imperador poderia assim reduzir grandemente as chances de um ataque organizado por possuir os entes amados de figuras importantes; a qualquer momento os parentes de um Campeão de um Clã Maior ou das famílias auxiliares poderiam ser levados como reféns, assim, o Imperador poderia fazer com que este clã o protegesse.

Reféns são tratados como visitantes de honra, não prisioneiros. Tratar um refém bem demonstra verdadeira maestria da virtude da cortesia. Um samurai refém sabe que sua presença protege os interesses de seu clã e não arriscaria seu clã tentando escapar. Vários desses reféns são na verdade muito bem-vindos entre seus raptores, e são convidados a treinar em seus dojôs, e levando à ocasional incidência de um samurai adepto nas técnicas de um clã rival. Não há vergonha em ter sido refém, assim como de fato aqueles que desempenham tal papel ganham muito respeito entre seus semelhantes por arriscar suas vidas dessa maneira.

Viagem Durante a Guerra

Com a constante possibilidade de guerra explodindo no Império, os Clãs protegem-se mantendo estritos registros dos samurais que visitam sus terras. Samurais tratando de negócios oficiais devem obter documentos de viagem (como mencionado anteriormente), indicando seus destinos e negócios. Esses documentos de viagem são checados em todas as estâncias e fronteiras de províncias. Em tempos de guerra, membros de certos clãs podem ser proibidos de passarem por certas barreiras de províncias, ou podem ser detidos até verificação de suas missões.

Magistrados de Esmeralda possuem documentos de viagem permanentes permitindo-os viajarem a qualquer lugar de Rokugan que desejem, mesmo em tempos de guerra, independente de seu clã. Legionários Imperiais não precisam de documentos de viagem enquanto permanecerem em sua unidade. Esses samurais representam o Imperador, não seus clãs, e seus deveres não devem ser questionados.

Duelando

Quando um samurai disputa com outro, a maneira comum de se resolver a questão é através de um duelo. Não é aceitável desafiar um samurai de maior status. Insultos de samurais superiores devem ser recebidos com honra, e resolvidos pelo senhor dele. Um duelo formal deve ter testemunhas; sem testemunhas, o duelo tecnicamente não aconteceu e o assunto continua pendente.

O desafiado determina a natureza do duelo. No caso de dois bushis, presume-se que o duelo será travado em combate, em caso de shugenjas, um duelo de magia. Cortesãos e artistas geralmente disputam astúcia. Um bushi desafiado que decide enfrentar seu desafiante numa disputa de arranjo de flores está em seu direito de fazer assim, mas será taxado como covarde e perderá uma grande parte de sua face. Um cortesão ou shugenja desafiado por um bushi pode chamar outra pessoa, normalmente um yojimbo ou outro aliado ensinado ao combate. Este desafio é negado se o cortesão ou shugenja usa sua katana em público, pois tal símbolo implica na

questão do indivíduo estar preparado para usar sua própria espada. Se uma outra pessoa é chamada e o duelo é perdido, o desafiado e seu escolhido compartilham o mesmo destino combinado para o perdedor do duelo (significando que se é um duelo de morte, o desafiado deve cometer seppuku caso seu escolhido seja derrotado).

Tipicamente, duelos de bushis são resolvidos com iaijutsu, e são tidos como de primeiro sangue (*ketsuiki*). O primeiro combatente a ferir seu adversário vence. Duelos de shugenjas (*taryu-jiai*) também não são violentos, enquanto cada shugenja tenta superar a vontade do outro através do poder da magia. Duelos de morte são tecnicamente ilegais, pois a vida de um samurai não é sua para joga-la fora. Porém, caso as partes envolvidas obtenham permissão de seus senhores, o duelo à morte se torna perfeitamente legal.

Quando o duelo é completado, o assunto é considerado resolvido. Para melhor ou para pior, um duelo arbitra e define o código de justiça entre dois samurais.

Dívidas de Sangue

Quando um samurai é morto num duelo ilegal, ou devido à incompetência de outro samurai, é direito de sua família imediata declarar uma dívida de sangue. Uma dívida de sangue formal requer o consentimento escrito de um daimyo e funciona essencialmente como uma declaração de guerra entre a família do samurai morto e a parte ofensiva. Aqueles que interferem numa dívida de sangue interferem na honra dos ofendidos, e podem ser tratados como a parte ofensiva determinar (o Imperador, seus magistrados, Legionários Imperiais, e outros consortes da família Imperial são uma exceção). Uma vez que a parte ofensiva tenha sido morta, a dívida foi resolvida e espera-se que as partes ofendidas deixem as terras de seus inimigos pacificamente.

A maioria das dívidas de sangue na história está entre os Clãs Garça e Leão, datando desde a nomeação de Kakita como o primeiro Campeão de Esmeralda. Esta dívida foi secretamente instigada pela manipulação do Clã Escorpião, mas não ajudou muito visto que é raro um período em que Leão e Garça não estão nas gargantas um do outro. O Clã Leão e o Clã Garça estão sob uma rara paz pelas ações do Campeão da Garça, Doji Kurohito e o Campeão do Leão, Matsu Nimuro, mas desde a morte recente de Nimuro, o futuro dessa paz permanece incerto.

Cunhagem

Como mencionado anteriormente, a economia de Rokugan é baseada no koku. Um simples koku mede a quantia aproximada de arroz necessária para alimentar um homem por um ano, ou aproximadamente cinco barris de arroz. Um koku pode ser dividido em cinco tostões, ou moedas de prata chamadas ichibukin (comumente chamadas de bu). Um bu, por sua vez, pode ser dividido em vinte moedas de cobre menores chamadas zeni.

Cada clã tem suas próprias moedas na conclusão de cada estação de colheita. Essas moedas são usáveis em qualquer lugar no Império, mas todas têm marcas distintas para que o valor de uma fazenda do Leão, por exemplo, não seja confundido com o valor de uma fazenda da Garça. Em teoria, essas moedas podem ser trocadas por uma quantia de arroz igual ao seu valor de um clã que precise delas em qualquer momento. Na prática, porém, isso não é feito com qualquer regularidade. Ao invés disso, as moedas permanecem em circulação, seu valor como representação de comida é superado pelo valor aproximado como um meio de troca.

Magia na Sociedade

Magia, em Rokugan, não é simplesmente um shugenja moldando os elementos à sua vontade, magia compreende todas as atividades: o voar dos pássaros, e levantar do Sol a cada manhã. O homem também vem da confluência desta magia projetada na primeira mistura das lágrimas e sangue do Sol e da Lua para criar algo novo. Espíritos mágicos residem em todo lugar, simplesmente esperando para serem chamados.

Numa definição mais comum, porém, magia é a arte dos shugenjas, e mesmo dos kihos dos monges. Enquanto vários rokuganis entendem que magia cerca-os todo dia, ela ainda é uma prática sagrada, e algo para ser admirado com contemplação. Shugenjas, os mais comuns praticantes da magia, trazem com suas vocações as bençõs dos kamis sobre o Império.

A casta dos samurais retém as chaves para o reino mágico, prova de que as maiores bênçãos do Sol e da Lua são reservadas à nobreza. Ocasionalmente, camponeses têm uma grande afinidade pelos kamis. Em todos, menos os mais raros, esse é o mesmo caminho interior que os monges trilham. Esse camponês então vai estudar entre a pacífica Irmandade de Shinsei. Camponeses que demonstram verdadeira afinidade mágica rapidamente recebem o status samurai e são treinados como shugenjas.

Enquanto força, magia representa uma ferramenta como um dom genuíno dos Céus. Com o poder da magia, um shugenja pode purificar água suja, diferenciar verdade da ficção, atirar fogo em seus inimigos e convocar a sabedoria dos Paraísos Celestiais. Esse imenso poder exige respeito tanto ao shugenja que o maneja, tanto pelos kamis que o provêem tal força.

Magia e Lei

Testemunho é o último recurso da lei rokugani, logo os mais creditados a falar a verdade em assuntos criminais podem determinar julgamentos com apenas uma palavra. Pelos shugenjas serem homens santos, seus testemunhos são tidos como mais pesados que os de samurais normais, visto as responsabilidades e pureza que a alma de um shugenja supostamente possui.

Desnecessário dizer, porém, que magia não soluciona todos os problemas mundanos em Rokugan. A magia pode ser usada para caçar um criminoso e traze-lo às autoridades competentes, mas se a magia está envolvida de uma maneira direta para provar o testemunho, a informação não é válida. Os precedentes para isso retrocedem ao tempo de Hantei Genji, o Príncipe Resplandecente. Quando um pequeno shugenja Escorpião foi acusado de assassinar um poderoso general do Leão, os Kitsu invocaram o espírito do Leão assassinado do pós-vida. O espírito testemunhou contra o Escorpião, que foi morto. Foi revelado pouco depois que o Leão estava na verdade vivo, e que os Soshi o estavam mantendo sob custódia todo o tempo. O Escorpião acusou o Leão de praticar magia imperfeita, enquanto o Leão bradou que o Escorpião perverteu a magia Kitsu. Nesse caso, Hantei percebeu uma conclusão óbvia — magia não é uma prova concreta, e usa-la de tal maneira seria uma afronta aos kamis e à Ordem.

Desde esse dia, testemunho por meios mágicos é considerado inútil mesmo em terras da Fênix. Feitiços que lêem as almas dos homens ou diferenciam mentiras de verdades não levam a lugar algum, apesar de magistrados às vezes utilizarem tais coisas como pistas enquanto procuram por provas concretas. Mesmo espíritos nobres de ancestrais falecidos não podem ser envolvidos em tais assuntos, pois apenas um shugenja pode trazer suas palavras para a terra dos viventes apropriadamente.

Magia e Cortes

Um shugenja é uma ferramenta valiosa para um daimyo. Usando magia, um shugenja pode espionar os inimigos de seu senhor, detectar quando um daimyo está mais vulnerável, e moldar as mentes de generais inimigos a favor da corte de seu senhor. Desde o começo do Império, os shugenjas contam com a magia para obter poder e posição de seus daimyos tornando a idéia longe da ficção, e cada cortesão competente já levou em consideração a possibilidade de interferência sobrenatural em seus arranjos políticos.

Daimyos que desejem regular a invocação de feitiços em sua presença devem agir cautelosamente. Como a magia é uma forma de devoção e reza, banir a magia seria o mesmo que negar a religião dos kamis e das Fortunas, o que poderia ser um crime monumental. A melhor medida seria simplesmente restringir rezas e recitação escrita (como feitiços) para aqueles em que o daimyo acredita e conhece. Está dentro dos direitos do daimyo proibir todas as práticas religiosas em sua casa salvo aquelas conduzidas pelos shugenjas escolhidos pela própria casa. Violar tal edito seria trair a

cortesia do senhor e resultaria em banimento da casa ou pior. O Imperador permite que apenas uns poucos pratiquem magia na sua presença. Normalmente estão limitados aos Mestres Elementais da Fênix, a Voz do Imperador e os Shugenjas Seppun da Vigília Oculta, que juraram proteger a vida do Imperador. De tempo em tempo, os daimyos de grandes famílias também recebem tal honra.

Daimyos, em suas próprias cortes, podem interromper um shugenja que esteja usando mágica abertamente sem perder face. Senhores astutos simplesmente podem que seus próprios sacerdotes se juntem ao recital, forçando o invocador a esperar que os shugenjas do daimyo venham a interferir com o primeiro. O daimyo também pode pedir que um sutra ou oração diferente seja entoado, arruinando a chance que o primeiro shugenja tinha de terminar seu feitiço.

As invocações de feitiços nas cortes normalmente são ocultas, já que vários shugenjas não admitiriam sua execução. Esconder tais ações é desonrado, e admitir publicamente esse tipo de comportamento pode ter duras conseqüências. Vários shugenjas, porém, acham que o sacrifício de suas honras compensam o serviço que prestam a seus clãs ou famílias.

O Papel dos Shugenjas

Como mencionado anteriormente, shugenjas fazem mais que simplesmente invocar feitiços. Eles sãos sacerdotes dos kamis, seus poderes únicos testemunham da sabedoria e verdade de suas crenças. Shugenjas gravam e mantém os nomes das Fortunas, agem como intermediários entre o mundo dos mortais e o dos espíritos, e carregam a sabedoria feita pelos Paraísos Celestiais. Apesar de não serem guardiões oficiais do Tao de Shinsei (dever esse conduzido pelos monges da Irmandade de Shinsei), quase todos os shugenjas estão familiarizados com o texto e o vêem como um valioso guia para a vida.

Shugenjas abençoam vilarejos várias vezes durante o ano para atrair colheitas maiores, melhores condições de vida e proteger o vilarejo contra ameaças tanto mortais quanto sobrenaturais. Eles também comunicam-se com os espíritos dos mortos, criando um elo entre os vivos e os ancestrais reverenciados pela família. Tal dever cabe a eles tanto como uma grande honra e um peso exigente, pois várias almas dos mortos têm problemas inacabados, e irão perseguir a ajuda de um shugenja em troca de suas sabedorias.

Shugenjas tendem a serem homens pacíficos. Enquanto vários clãs treinam seus shugenjas para guerra e os capacitam de invocar poderosas magias de batalha (o Caranguejo, Dragão e Leão têm mais de tais shugenjas que qualquer outro clã), o caminho das Fortunas e kamis impõe a um shugenja uma forte reverência pela vida em todas as suas formas. Shugenjas crêem que a vida é um dom, e ela não deve ser desperdiçada por qualquer razão.

Maho

Para aqueles que trilham um caminho mais fácil para poder que os kamis oferecem, existe a maho: magia de sangue. Maho nega a Ordem Celestial tirando poder de Fu Leng e do Jigoku, o atribulado reino onde o Deus Negro habita, retirando espíritos de seu exílio para contaminar o mundo dos homens. Isto é ilegal pelo Imperador, e praticantes de maho não podem esperar misericórdia dos servos leais do Imperador.

Um maho-tsukai (alguém que pratica maho) derrama seu sangue e oferece fidelidade a um kansen (espírito maligno) em troca de poder. Esses kansen normalmente abusam do poder oferecido, e assim aumentam os custos de tal trato. Todas as barganhas inevitavelmente terminam em danação eterna da alma do tsukai, pois será gradualmente maculada pela magia. Mesmo aqueles que tentam usar o poder da maho para bons propósitos são eventualmente confundidos por sua influência, virando suas costas para família e clã para abraçar a escuridão das Terras Sombrias.

Maho-tsukais normalmente mantém seu poder em segredo, tentando espalhar dor e miséria em nome de Fu Leng. Maho envolve maldições, manipulação dos mortos, domínio sobre forças das Terras Sombrias, adivinhação e outras magias negras. Cada vez que um feitiço de maho é usado, o invocador deve fazer um sacrifício de sangue (qualquer sangue servirá, apesar do sangue de seres inteligentes parece resultar em magia mais potente), e várias vezes, cada feitiço põe um pouco mais de Mácula em seu usuário.

Superstições

Num lugar onde eventos sobrenaturais são parte da vida cotidiana, não é incomum que as pessoas mais velhas criassem suas próprias defesas contra um estranho e imprevisível mundo. Assim, camponeses e samurais inventaram um vasto leque de costumes e superstições para protege-los da atenção de espíritos hostis. Apesar dos shugenjas taxarem tais práticas como "magia popular", mesmo eles não podem desmerece-la completamente. Superstições variam muito de um clã para o outro, mas há alguns exemplos de práticas comuns que se seguem que são universais e praticadas por todo o Império.

Por exemplo, viajar para nordeste significa caminhar na mesma direção que os espíritos que fluem das Terras Sombrias. Um homem sábio viaja para norte, então leste, para que os espíritos não os vejam. O número sete é visto como sinal de extrema sorte, pois é o número das Fortunas, Virtudes do Bushido, e dos Clãs Maiores originais. Falar o nome de Fu Leng por qualquer razão atrai azar e a atenção do Deus Negro.

Inúmeras superstições circulam em torno da impureza da carne. Acredita-se que qualquer contato com carne, especialmente morta, é impuro. Por essa razão, rokuganis evitam tocar um no outro e desdenham itens (especialmente vestes) feitos com pele ou couro. Um samurai retornado da batalha irá visitar um templo imediatamente, procurando purificar-se do sangue e carne que o tocaram. Rokuganis evitam ao máximo comer carnes vermelhas, acreditando que faze-lo fará que a pessoa cheire mal. Alguns clãs e famílias adotam essas superstições menos que outros. O Unicórnio em particular não tem aversão a peles e freqüentemente consomem bifes como parte de sua dieta. Tanto os Clãs Caranguejo como Dragão, habitam muito mais longe do agradável suplemento de peixes como gostaria, também têm em suas dietas pequenas quantias de carne vermelha.

Supertições do Caranguejo

O Caranguejo considera obsidiana uma pedra de extremo azar, pois é uma perversão do puro jade. Uma pessoa acometida por um trovão e que sobreviva é tida como abençoada por Osano-Wo, e pode ver o futuro. Vários fazendeiros do Caranguejo penduram bolinhos de arroz nos cantos de seus campos para afastar goblins (de fato é eficaz, pois isso atrai Nezumis amigáveis, que matam os goblins). Embarcar numa importante tarefa em mau tempo traz azar, pois gasta a raiva que poderia ser usada para ganhar vantagem sobre o inimigo. A família Toritaka acredita que um homem caolho está destinado a levar fantasmas atribulados para o descanso.

Superstições da Garça

Uma mulher que se espeta com uma agulha de costura enquanto conversa foi infiel. Se você vê uma raposa nos campos e atira um bocado de arroz, a raposa levará o arroz a Inari, Fortuna do Arroz, e você terá boa sorte por um ano. Ninguém deve por o próprio sake, sempre pedir que um companheiro encha o copo para você. Pintar o cabelo de branco atrai a força de Hayaku, fundador da família Daidoji.

Superstições do Dragão

Um Dragão que use tatuagens sempre tem um razão e história por trás de cada uma, mas contar a história traz azar. Um Dragão sempre cumprimentará qualquer espírito inquieto ou fantasma com o mesmo respeito que faria a um samurai de maior estado, curvando-se profundamente e referindo-se ao samurai como "sama" mesmo se for um espírito de um camponês, ou deixará presentes em áreas conhecidas como assombradas como se fosse um visitante de um senhor estrangeiro. Os monges das Três Ordens jogam algo

parecido com um jogo com superstições, misturando antigas com novas apenas para ver quem acreditará nelas.

Superstições do Leão

Um Leão nunca entra em batalha com uma arma que não foi testada ou estará sentenciado à derrota; mesmo uma tanto carregada em seu obi e que não for usada em combate atrairá fortunas ruins. Diplomatas Ikoma mantêm suas mãos apertadas contra seus obis quando falando em público tentando invocar o espírito do fundador da família. Uma ponte construída sem uma pessoa viva enterrada na fundação atrairá espíritos ruins; um criminoso a ser executado ou um samurai desonrado geralmente se candidata para essa tarefa, limpando a culpa de seus crimes enquanto seus espíritos se tornam protetores eternos das pontes. Se um camponês cruza o caminho de um cavaleiro do Leão na estrada, o cavalo tropeçará e quebrará uma perna. Camponeses sábios aprendem a olhar para os dois lados em terras do Leão.

Superstições do Mantis

Um marinheiro que deixe um porto sem rezar para Suitengu nunca verá sua casa novamente. Membros da família Moshi nunca conduzirão qualquer cerimônia importante à noite. Membros da família Tsuruchi vêm escorpiões como criaturas de má sorte, e os matarão se os verem; apesar do Mantis acreditar que sete é um número de sorte, eles acreditam que oito traz mais sorte ainda.

Superstições da Fênix

Fênix costumam carregar um grão de arroz da sorte, esculpido para lembrar uma Fortuna. Bater nas árvores com uma pinha enquanto entra numa floresta espantará fantasmas curiosos. A primeira nevasca do inverno é dita como o dia mais sortudo do ano, mas um samurai azarado o bastante para ver a Dama da Neve, Yuki no Onna, está sentenciado a ser assombrado por ela até que seu frio abraço finalmente clame por ele. Apenas um verdadeiramente puro samurai pode esperar derreter o coração gélido da Dama. Uma criança nascida com cabelo branco está destinada a possuir grande poder mágico.

Superstições do Escorpião

Ratos trazem muita sorte, pois são servos de Daikoku, Fortuna da Riqueza. Aqueles que matam ratos devem rezar para Daikoku por perdão. Se alguém tem um gato como proteção contra ratos, o gato deve ter um nome rude e desagradável. Uma moça com olhos verdes não pode mentir. Uma mulher que não corte seu cabelo será fiel ao seu marido. Qualquer samurai que lembre sua mãe mais que seu pai é fiel e confiável, particularmente se a mãe era bonita. Gêmeos trazem muita sorte, mas triplos não, pois o número três é um número de mau agouro. Traz azar usar uma máscara já usada por outro Escorpião, a menos que este Escorpião dividiu um segredo com você.

Superstições do Unicórnio

Boa sorte e má sorte não são coisas arbitrárias — sorte é uma perícia que deve ser cultivada como tudo mais. Um homem azarado pode se tornar sortudo se supersticioso o bastante. Todo Unicórnio carrega um amuleto da sorte, como um dado com o qual ganhou uma grande quantia de kokus, uma ponta de flecha com a qual venceu o campeonato de arquearia de Naadam, ou coisa parecida. Esses itens não devem ser usados para seu propósito original, ou terão má sorte e geralmente são amarrados numa fita, carrega no obi e nunca deve se falar a respeito. Achar uma moeda traz grande sorte. Um sapo que engoliu uma moeda é um bom presságio incomparável, pois sapos são criaturas de sorte também. Cavalos são, sem surpresa alguma, os animais de mais sorte de todos e é dito que um Shinjo que se perca deixe seu cavalo guiar o caminho sempre achará sua casa de novo.

Superstições dos Clãs Menores

A Lebre acredita que se alguém vê uma estrela apenas no céu, um inimigo está observando, e você deve se esconder do céu até que mais estrelas sejam visíveis. O Texugo acredita que para ficar muito tempo olhando para o norte atrai maus espíritos, particularmente Hideo no Oni, e nunca se deve dormir olhando o norte. O Clã Macaco acredita que recitar os nomes das Sete Virtudes do Bushido mentalmente várias vezes afasta confusão dúvida e espíritos ruins. O Clã Pardal acredita que um homem que acorde e imediatamente derrube uma pinha de uma árvore com seu primeiro tiro de estilingue terá boa sorte por todo o dia.

Tempo e Estações

Tempo em Rokugan

É dito que o tempo começou quando Lady Sol e Lorde Lua trouxeram os Dez Kamis, apesar dos Nezumis, Nagas e outras raças antigas discordarem desse ponto veementemente. O primeiro evento registrado na história do Império é a queda dos Kamis dos Céus, seguido pelo início da construção de Rokugan. A Tribo de Isawa desenvolveu o primeiro método de registrar a passagem do tempo, apesar de todos os clãs desenvolverem seu próprio método num momento ou outro, normalmente medido de acordo com o tempo de vida de ancestrais importantes em sua própria história. Para fins de simplificação, o Calendário Isawa é o mais comumente usado, pois coincide perfeitamente com os textos imperiais, assim como é o mais compreensível e racional sistema disponível.

Dias

O dia rokugani é dividido em doze horas essas horas ocupam a mesma quantidade de tempo que as nossas duas horas tradicionais. Cada uma dessas horas tem um nome comum que é usado pelos camponeses, e um nome formal que é evocado durante procedimentos de cerimônias e ocasiões formais. Nobres geralmente usam o nome formal dessas horas como hábito.

Hora	Comum	Formal
6 - 8 AM	Lebre	Sol
8 - 10 AM	Dragão	Lua
10 - 12 PM	Serpente	Hantei
12 - 2 PM	Cavalo	Hantei
2 - 4 PM	Cabra	Doji
4 - 6 PM	Macaco	Shiba
6 - 8 PM	Galo	Bayushi
8 - 10 PM	Cão	Shinjo
10 - 12 AM	Javali	Hida
12 - 2 AM	Rato	Togashi
2 - 4 AM	Touro	Fu Leng
4 - 6 AM	Tigre	Ryoshun

A hora da Lebre é mais geralmente usada quando vários vilarejos, casas e castelos começam a desempenhar atos matutinos. Samurais acordam e treinam seus katas matutinos, fazendeiros começam suas tarefas do daí antes do café da manhã, e a noite observa-os irem embora.

Aos olhos dos camponeses, não há necessidade para um arranjo formal de dias, semanas, ou meses. O inverno começa quando o outono termina, e o verão chega quando não há mais o frio orvalho da primavera. Um fazendeiro se preocupa apenas com a estação, e obtém por experiência e instinto quando plantar ou colher. Havendo gastado sua vida inteira trabalhando nos campos, um sentido de camponês sobre as estações e o tempo em tais assuntos raramente erra. Já que os camponeses não atrapalhem a manter a contagem formal dos dias, eles trabalham durante os Feriados Imperiais, o que é bom para os camponeses e samurais. Os samurais podem tomar

mais um dia de trabalho dos fazendeiros, e os camponeses não são incomodados por seus senhores.

As Estações

Através de sua reverência e força, a natureza dita o ritmo do Império. Fazendeiros devem plantar e colher quando a hora é certa, e aqueles que querem travar guerra têm apenas alguns dias disponíveis pela natureza. As estações não mudam seus padrões para agradar aos desejos mortais, nem mesmo do Imperador (apesar da Voz do Imperador poder exercer algum tipo de influência).

O ano é dividido em doze meses, assim como os dias em doze horas. Diferentemente das horas rokugani, seus meses se parecem mais com os nossos. Um mês rokugani tem 28 dias, e é referido por um nome mais comum e outro formal. O ano começa sempre com o mês do Sol, comumente chamado de mês da Lebre, que equivale a Abril da primavera.

Estação	Comum	Formal
Primavera	Lebre	Sol
	Dragão	Lua
	Serpente	Hantei
Verão	Cavalo	Akodo
	Cabra	Doji
	Macaco	Shiba
Outono	Galo	Bayushi
	Cão	Shinjo
Inverno	Texugo	Hida
	Rato	Togashi
	Touro	Fu Leng
	Tigre	Ryoshun

Os nomes próprios oficiais dos meses só foram feitos recentemente, por decreto de Hantei XXXV, pois em várias províncias há mais nomes comuns que os próprios camponeses sabem. Em outras terras, camponeses e samurais terão nomes diferentes para certos meses, as três mais populares diferenças são: Garça (ao invés de Galo), Tartaruga (ao invés de Dragão), e Ovelha (ao invés de Cabra).

Primavera

Quando o inverno se acalma, Rokugan floresce em cada novo ano. Fazendeiros nos campos enfrentam sua mais difícil estação, pois é quando o plantio começa. Cada heimin deve plantar rápida e cuidadosamente nesse tempo. A terra deve ser semeada para que possa ser devidamente colhida no outono, e o suficiente para crescer. Muito plantio, porém, pode levar a um daimyo a acusação do vilarejo estar usando mais terras que o permitido, ou o senhor esperando o mesmo aumento na produção no ano seguinte.

Bushis começam a lenta tarefa de desempenhar patrulhas de primavera. Quase sempre o primeiro posto de um jovem samurai após passar pelo gempukku, e pode ser uma estação muito monótona ou muito difícil, tempos perigosos dependendo ou não do clã estar atualmente em guerra. Enquanto movimentos massivos de tropas são praticamente impossíveis durante o inverno, pequenos grupos são historicamente enviados por particularmente daimyos ambiciosos para ter uma "cabeça de vantagem" nas inevitáveis disputas que o verão trará. Um pequeno grupo de sabotadores Daidoji poderia atacar rapidamente a produção de uma fazenda rival na primavera e rapidamente se retirar para suas terras antes que um daimyo desavisado saiba o que aconteceu. Bandidos também tiram vantagem desse tempo onde vários clãs não estão completamente preparados para defender todas as suas terras. Por isso o costume de defender a extensão das terras começou já há muito tempo. Pequenas unidades de bushis apressados são levadas a todas as suas províncias, tentando prevenir tais ataques contra as terras de seus senhores. Freqüentemente, porém, essas patrulhas retornam para casa com nada de interesse para contar.

Como as cortes de inverno estão dispensadas, os cortesãos devem fazer tudo ao seu alcance para assegurar que as alianças, acordos, e outras negociações obtidas durante os meses de inverno não sejam desperdiçadas. Normalmente, os tratados mais importantes são levados à atenção dos Campeões dos Clãs, para garantir que o acordo será seguido e honrado. Tais arranjos são alterados várias vezes pelos Campeões até que todas as partes envolvidas estejam satisfeitas. Tais assuntos podem ocupar a primavera inteira. Negociações menos exigentes não conduzidas pela família e daimyo provincial, e são normalmente simplesmente sabidas e executadas sem nenhuma alteração.

Oshogatsu, a Celebração de Ano Novo, marca o começo da primavera. O primeiro dia do Mês da Lebre traz a mais importante celebração do Império para o povo de Rokugan. Desde que toda Rokugan celebra seu "aniversário" no Ano Novo, as festividades são as mais elaboradas do ano, pois famílias se reúnem para celebrar outro ano dado a eles pelos Céus. Há fogos de artifícios, paradas, festivais, e outras atividades enquanto rokuganis visitam oratórios familiares e templos sagrados, rezando pelas bênçãos dos ancestrais e os Paraísos Celestiais sobre suas famílias. É considerado comum gastar o dia seguinte na casa da família, agradecendo as Fortunas, ancestrais e os Céus pelas bênçãos e outro ano frutífero. O Imperador tradicionalmente se fecha em seus quartos depois do desjejum do primeiro dia da Lebre, falando para Lady Sol diretamente em favor do Império. A Dinastia Toturi continua a segui essa tradição. Apesar do Imperador Toturi não ter relação sangüínea com o Sol e a Lua, os Sol e Lua atuais, juntamente com Toturi I, foram membros do lendário grupo de heróis conhecidos como os Sete Trovões. Assim eles continuam olhando pela atual dinastia.

Verão

Rokugan é uma terra de climas extremos, e o verão talvez seja a mais óbvia prova. Apesar de não ser oficialmente uma estação de plantio, os fazendeiros empregam seu tempo não mais que a primavera nessa tarefa. O calor do meio dia pode ser arrasador, trazendo ensolação ou campos queimados. A umidade no Leão e Garça pode ser agressiva, enquanto nas terras do Caranguejo e do Unicórnio, o calor é tamanho que uma simples faísca pode começar um incêndio incontrolável. Em sua maioria, fazendeiros usam esta estação para descansar quando podem, pois a maior parte do trabalho consiste em desfazer os estragos que a própria natureza causa à colheita.

Para os samurais, o verão é uma estação de guerra. É impossível que se passe um verão sem que um daimyo insulte um outro, intencionalmente ou não. Apesar de Hantei proibir guerras de grande escala há muito tempo, várias disputas menores explodem durante esse tempo, e o imperdoável calor só intensifica os ânimos de samurais orgulhosos e seus mestres. Várias dessas discussões não levam a grandes guerras ou dívidas de sangue que encharcam a História Imperial, e algumas até mesmo ocorrem entre clãs aliados. É função eterna dos cortesãos levarem essas disputas a resoluções diplomáticas, acalmando ânimos e reparando estragos feitos por bushis arrogantes.

O Leão é famoso por aceitar como insulto qualquer pequena ofensa, ou tentar dominar fazendas próximas de outros clãs. Não raramente, um embaixador do Leão decretará que as fazendas do Leão não são capazes de suprir os exércitos do Imperador, e exigirá que outro clã (normalmente a Garça) ceda algumas de suas terras ao Leão. Às vezes, eles apresentarão provas e testemunhos que um outro vilarejo é pouco defendido e mantido, e assim deve ser tomado pela Mão Direita para que seu potencial completo possa ser realizado em nome do Imperador. Mais freqüentemente ainda, outros clãs recusarão veementemente e o Leão invadirá. O Caranguejo também é conhecido por procurar expandir suas fronteiras agressivamente, citando sua interminável batalha contra Fu Leng como um constante dreno de seus recursos, apesar de recentes alianças com os Clãs Maiores vizinhos, Unicórnio e Garça, terem feito esse argumento pouco ouvido recentemente.

Outros pequenos conflitos desenvolvem-se sobre disputas de fronteiras devido à corte de inverno anterior, ou insultos sofridos durante esse tempo. Tudo isso é permitido pelo Imperador, pois é sábio não deixar que os clãs esqueçam a arte da guerra em tempos de relativa paz. Porém, se a luta toma proporções muito grandes, o

Imperador enviará o Campeão de Esmeralda para intervir pelo bem do Império. Essa ordem só pode vir da Cidade Imperial — se as palavras do Imperador não forem cumpridas, a poderosa força das Legiões Imperiais será liberada para terminar o conflito, permanentemente.

Cortesãos passam o verão geralmente agindo como mensageiros para clãs em guerra. Dependendo da posição de um clã e sua atitude, um cortesão pode estar desesperadamente procurando alianças, oferecendo soluções pacíficas para conflitos, ou simplorismente debochando dos emissários do clã rival. Cortesãos menos importantes viajam pelo continente, carregando os favores e tratados de seu senhor para províncias estrangeiras. Apesar de haver muito para fazer, esta é o tempo mais inativo para os cortesãos se comparado à intensidade das cortes de inverno. Vários cortesãos usam esse tempo para melhorarem suas posições em seus próprios clãs e famílias, ou oferecem favores para serem chamados durante os críticos meses de inverno.

No sexto dia do mês do Cavalo, o Festival do Crisântemo é comemorado em honra do dia em que acredita-se que os Kamis tenham caído na terra. Ele dura um dia, mas os costumes do Festival do Crisântemo o tornam a mais popular celebração do ano. Por sete dias, quatro dias antes do festival, e três depois, todo trabalho pára e nem mesmo os camponeses tocam suas ferramentas. Originalmente, esse festival era uma grande celebração tanto dos Kamis fundadores dos clãs e a conexão entre a Dinastia Hantei à Lady Sol. Porém, desde que a Dinastia Hantei e Amaterasu se tornaram apenas história, o festival se concentra mais na conexão da humanidade aos Paraísos Celestiais.

O festival também tem uma conotação mais obscura. No quarto dia seguindo ao festival, os servos de Daigotsu criam uma grande fogueira e fazem rituais profanos e sangrentos em honra ao seu mestre negro. Reféns azarados são jogados ao fogo para queimar como sacrifício ao poder do Nono Kami. Por todo o Império, camponeses e samurais fecham suas portas e janelas para se protegerem dos espíritos malignos nesse dia.

Outono

O fim do verão marca a anual estação das monções. O tremendo vento e chuva provêem o que é necessário para que os campos de arroz finalmente alcancem a colheita apropriada. Porém, outras safras são destruídas se não tratadas pelos camponeses. O trigo pode ser facilmente afogado pela chuva, ou morto pelo solo amaciado pelo vento. Outono é também a estação da colheita e recolhimento das taxas. Fazendeiros devem ter a parte de suas safras prontas para os Magistrados Imperiais colherem, assim como quaisquer outras taxas que se responsabilizam. Geralmente, impostos são pagos na forma de parte da safra, ou outros recursos alimentícios (como peixe), mas certos vilarejos maiores conhecidos por seus artesãos ou outros serviços, podem pagar parte da taxa em kokus.

Outono chega com um ultimato para as lutas entre os clãs: terminem suas batalhas ou definhem e congelem. Os clãs têm todos os suprimentos frescos para dar a seus exércitos agora, mas o tempo corre contra aqueles que desejam continuar lutando. Movimentos de tropas de larga escala são quase impossíveis na pesada neve de inverno, e se as tropas não se retirarem a tempo, podem ficar presas. Poderia então levar meses para retornarem a suas casas, tempo no qual maior parte do exército deveria descansar. É dito que não há diplomacia melhor que a diplomacia do outono. Assim, cortesãos se apressam em terminar conflitos a tempo de salvarem as vidas de seus soldados enquanto mantêm a honra de seu clã. Um clã que não teve sucesso em seu ataque se retirará cuidadosamente, assumindo que seu aliado se defendeu honrosamente e a glória da batalha foi recompensa suficiente. Às vezes, o cortesão dirá que o general de seu exército foi abençoado pela visita de uma Fortuna que impôs um fim ao conflito. Poucos clãs realmente questionam tais assuntos sem parecer desgraçados ou ímpios.

As preparações para as cortes de inverno têm prioridade nessa época. Apenas os verdadeiramente honrados e abençoados recebem convites para as Cortes de Inverno do Imperador, e as preparações de viagens devem ser feitas rapidamente para as várias outras cortes de inverno. Apesar da do Imperador ser a mais importante, vários clãs tentam enviar alguns de seus mais capazes cortesãos para cortes de inverno nas terras de outros clãs. O Escorpião e a Garça apresentam suas funções quase todo inverno, enquanto tentam intimidar ou se agraciar nos corações do maior número possível de samurais.

No último dia do mês do Cão, o último dia de outono, o Festival Bon é organizado em honra dos mortos, um tempo de comunhão com a sabedoria dos ancestrais. É o mais ritualístico dos festivais, pois pedir a orientação dos mortos é um assunto muito sério. Toshi Ranbo ou qualquer outra cidade grande do Império é cheia de representações dos Dragões Elementais, dos Grandes Kamis, fantasmas de rosto branco, e famosos espíritos do passado. Grandes vasilhames de água do mar enchem Kyuden Doji para representar último lugar de descanso de Lady Doji, assim como as salas interiores de Kyuden Bayushi são cheias com vasilhas de água do Lago Dormente, onde é dito que o espírito de Bayushi repousa. Durante esse tempo os espíritos dos mortos estão mais próximos às terras dos vivos, e os ancestrais vislumbram todas as ações de seus descendentes vivos. O festival termina acendendo pequenas e coloridas lanternas de papel com os nomes dos espíritos que morreram no ano passado. A luz dessas lanternas permite que os espíritos dos mortos vejam o mundo claramente uma última vez, uma última benção para leva-los à eternidade.

Inverno

O inverno talvez seja o único descanso do fazendeiro conhecerá, visto que os invernos rokugani instalam-se como um urso, terríveis como os verões com fortes nevascas e tornando o trabalho externo quase impossível. Durante essa estação os camponeses fazem reparos nas estruturas da área, consertam ferramentas, e constroem coisas para o vilarejo. Forçados a passarem a maior parte do inverno dentro de casa, um costume de várias pessoas reunirem-se numa casa camponesa se desenvolveu. Isso economiza recursos, pois só uma casa precisa ser aquecida, mas estabelece amizades entre as pessoas e rende conversas enquanto esperam passar os frios e negros meses.

Bushis gastam os invernos engajados em duas tarefas: treinando ou discutindo nas cortes de inverno. Apesar de ser quase impossível movimentar uma grande tropa pelo Império durante essa época, várias famílias guerreiras reservam grandes áreas para continuar o treinamento de seus exércitos. O treinamento começa com promoções. Os soldados que se desempenharam excepcionalmente bem durante as campanhas de verão recebem títulos de honra, terras ou patentes. Esses samurais tão honrados compartilham sua experiência com bushis considerados menos capazes ou recém-saídos do gempukku.

As cortes de inverno servem para os cortesãos assim como as campanhas de verão servem aos generais dos clãs, e o próprio termo “corte de inverno” abrange aqueles que encaram política com um frio olhar. Enquanto o clima feroz mantém as pessoas mais poderosas em só um lugar, diplomatas conduzem perigosos planos e intrigas, jogam seus inimigos um contra o outro, lisonjeiam os clãs que querem como aliados, e geralmente promovem a posição de suas famílias ou clãs. Cortesãos ambiciosos lutam muito pelo bem de sua própria glória pessoal, já que este é o verdadeiro campo de batalha do cortesão.

Essas cortes não domínio exclusivo dos cortesãos, com certeza. Bushis que vão às cortes de inverno são ou bem versados nos caminhos da política, ou servem como yojimbo aos cortesãos e shugenjas que cuidam de tais assuntos. Mais freqüentemente, toda corte de inverno leva a pelo menos um duelo de honra e aqueles que seguem o caminho da espada devem estar presentes para garantir que sejam seguidos propriamente e corretamente. Generais que podem manobrar o campo de batalha da corte são extremamente valiosos ao clã, pois podem equilibrar a necessidade de talentos militares dentro das aspirações políticas de seus senhores.

A mais famosa dessas reuniões de inverno, e a própria Corte de Inverno do Imperador. a localização exata da Corte de Inverno

do Imperador cada ano representa uma grande, porém, quieta, disputa entre os engenheiros políticos dos clãs, pois é uma honra incomparável o Imperador passar o inverno em suas terras. Os melhores e mais brilhantes cortesãos, intelectuais, artistas de Rokugan são mostrados aqui, e movem uma intrincada dança de políticas em torno do Imperador e seus conselheiros mais próximos. Geralmente, os Campeões dos Clãs Maiores estão presentes, pois são representantes diretos das maiores famílias de Rokugan. A manobra feita durante os longos meses de inverno certamente será sentida no ano seguinte, ou além.

O festival de fim de ano, chamado de Toshi no Ichi, começa no dia antes do Festival de Ano Novo (o 28º dia do mês do Tigre). Os participantes invocam rituais para preparar Rokugan para a visita do Sol, das Fortunas e dos Kamis, pois é dito que olham para o Império com grande interesse no primeiro dia do Ano Novo. Camponeses erguem uma corda de palha chamada shimenawa dentro de suas casas para que os espíritos maus do ano velho não entre. Essas cordas são queimadas no fim do festival. As casas preparam um toshidana, um altar especial certo com doces de arroz e sake em honra dos espíritos do Ano Novo. À noite, os templos da Irmandade de Shinsei são esvaziados, e suas paredes e tetos limpos com água fresca. Os monges então soam os sinos do templo quarenta e nove vezes, sete vezes sete em respeito aos benevolentes e furiosos aspectos das Sete Fortunas. Eles então convidam os camponeses e nobres a voltarem ao templo.

Geografia

Terrenos variam muito dentro das fronteiras de Rokugan juntamente com a grande variedade de criaturas naturais e sobrenaturais. Apesar daqueles que viajam pelo Império terem uma idéia geral do que pode ser esperado em termos de clima e fauna, existem várias surpresas a serem tidas, e nem todas agradáveis.

Clima

O clima em Rokugan é tão variado quanto em qualquer outro lugar. A longa costa da fronteira oriental do Império garante que umidade o suficiente se mova para o continente para manter Rokugan uma região vastamente temperada. Seca é incomum apesar dos limares ocidentais do Império, como as terras do Unicórnio e do Caranguejo, ocasionalmente terem esse azar, especialmente durante os quentes meses de verão. Os territórios setentrionais da Fênix são cobertos de neve metade do ano, e as ilhas onde o Clã Mantis habita emana o clima tropical todo o ano.

À parte do tempo e clima normais, desastres naturais são muito comuns em Rokugan, incluindo:

Terremotos: Enquanto algumas regiões são mais propensas a tais incidentes que outras (assim como a arruinada cidade de Otosan Uchi) não há área do Império que não tenha sofrido sequer leves tremores. Osano-Wo, Fortuna do Fogo e do Trovão, é atribuído como fonte de vários terremotos. Partidários de Toturi III souberam em algum ponto que a nova Cidade Imperial, Toshi Ranbo não sofreu terremotos desde sua coroação — certamente um sinal de aprovação do Trovoeiro. Nas regiões montanhosas, terremotos sempre causam um problema secundário: deslizamentos.

Tsunami: Terremotos significativos que ocorrem no mar resultam em ondas gigantescas conhecidas como tsunamis. Essas ondas destroem virtualmente tudo em seu caminho. Vilas inteiras, ou cidades podem ser completamente varridas por tais ondas. Infelizmente existem poucos avisos quando tal onde se aproxima exceto à presença de shugenjas extremamente poderosos e sensíveis ao elemento Água, ou sendo sortudos o suficiente para sentir o tremor precedente. Em sua maioria, tsunamis só são reconhecidos quando portuários os vêm se aproximando no horizonte e há pouco recurso para habitantes costeiros senão fugirem por suas vidas.

Taifun (furacões): Movendo-se do mar, taifuns podem ser uma incomparável força de destruição. Os poderosos ventos que produzem podem destruir construções com facilidade, e as massivas ondas e subseqüentes enchentes que seguem tal tempestade podem terminar o que restou quando acabaram os ventos. Felizmente, tempestades tropicais podem ser previstas por talentosos shugenjas ou pescadores experientes, dando assim, àqueles em seu caminho uma chance de fugirem.

Enchentes: Seguir um tsunami ou um grande taifun não é incomum. Com a fonte primária de alimentação do Império sendo o arroz, um plantio aquático, as pessoas de Rokugan desenvolveram grande habilidade no uso de diques, canais, e represas para protegerem-se de tais desastres. Apesar de rápidas enchentes serem um problema ocasional, assim como as raras áreas de seca são repentinamente expostas a chuvas torrenciais ou os rios de neve derretida das montanhas, várias enchentes podem ser divididas apropriadamente.

Flora

Rokugan é o lar de uma incrível variedade de vida vegetal. Quase todo tipo de flor, arbusto ou árvore simboliza algo crucial na cultura rokugani, e tudo ser a um propósito especial na sociedade do Império, mesmo sendo algo apenas decorativo. Os jardineiros entre os Kakita e os Shiba são muito talentosos em combinar diferentes formas e tipos de plantas para criar uma beleza majestosa mesmo no mais simples dos jardins. Os Shosuro também são famosos pela beleza de seus jardins, embora se aconselhe aos visitantes que não cheguem perto demais das plantas.

Flores/Plantas: araruta, azaléia, cevada, tulipa, amoeira, camélia, carmim, rabo de gato, cereja, cerejeiras (sakura), crinsântemo, cinabre, pepino, cominho, frutíferas, grama, raiz hariju, feno, cicuta, madressilva, íris, kempi, liquens, lima, lótus, glória da manhã, musgo, amora, carvalho, oleandro, cebola, orquídeas, peônias, ameixa, papoula (keshi), cana, rosas (bora), açafrão, sono de dragão, sorgo, palha, vinha, lírio d'água, trigo.

Árvores: Maçã, freixo, bálsamo, bambu, bonsai, cedro, cipreste, ébano, abeto, zimbro, laca, caoba, carvalho, laranja, pêra, pêssego, pinha, erva daninha, rota, sândalo, abeto vermelho, teca e vime.

Arquitetos rokuganis usam madeira magnificamente quando constroem o interior de palácios e prédios, apesar da madeira ser menos utilizada na construção de estruturas militares. Papel de bambu e de arroz, e pergaminho também são muito valorizados como decoração e delicados materiais de interiores.

Fauna

Rokugan é uma terra onde espíritos ficam ativos nas vidas dos mortais diariamente, e mesmo os deuses podem interceder se os afazeres dos homens atraírem seus interesses. Em tal cenário, pode ser fácil esquecer que uma variede de criaturas naturais chama o Império de lar. Apesar de muitas espécies achadas em Rokugan terem uma distribuição restrita, existem animais qu geralemnte podem ser achados em região mais do que em outras.

Regiões montanhosas, como as habitadas pelos Clãs Caranguejo e Dragão, são normalmente lar para espécies mais agressivas e rudes como ursos, pumas, bodes alpinos, texugos e semelhantes. Enquanto não necessariamente hostis, essas criaturas apresentam perigos para um viajante desavisado.

Regiões com planícies abertas, como as habitadas pelos Clãs Leão e Unicórnio e em menores proporções pelo Escorpião e Garça tendem a terem formas de vida menos selvagens. As planícies de Rokugan são urbanizadas e têm muitas viagens, evitando que um grande número de animais habitem ali. Alces, cavalos selvagens, e uma incrível variedade de pequenos seres freqüentam essas áreas como ocasionais predadores como pumas, linces ou lobos. As terras do Clã Leão, mais apropriadamente, cria grandes exemplares do animal do qual usam o nome.

Densas florestas como aquelas tidas pelos Clãs Fênix e Raposa vêm muitos tipos de populações de animais. Virtualmente qualquer coisa pode ser achada nesses lugares, apesra de ursos, javalis, alces, raposas, lobos e espécies pequenas serem mais co-

muns. As selvas e ilhas do Clã Mantis apresentam criaturas ainda mais exóticas, como panteras, macacos, tigres, papagaios, morcegos vampiros e gorilas. O oceano, também domínio do Mantis abunda de vida aquática, incluindo golfinhos, toninhas, tubarões, tartarugas marinhas, e belos peixes tropicais que o Mantis captra e exporta como mascotes para nobres ricos.

Uma lista representativa de animais geralmente encontrados por Rokugan incluiriam: texugos, morcegos, ursos, javalis, gatos, camaleões, galinhas, pumas, cercos, caos, burros, raposas, sapos, bodes, cavalos, leões, macacos, ratos, mulas, touros, porcos, pôneis, coelhos, ratos, ovelhas, cobras, esquilos, alces, tigres, cágados, tartarugas, lobos e iaques.

Os Clãs

O Império de Rokugan fica sob domínio de apenas um Imperador, mas um número de poderosas facções constantemente se relaciona uma com a outra por influência. Os oito Clãs Maiores são as mais notáveis entre essas, apesar das várias facções das Terras Sombrias serem constantemente um fator perigoso. Apesar de várias dessas facções serem superficialmente abordadas nesse livro, essa seção dará detalhes mais profundos.

Cada Grade Clã é composto por um número de famílias menores. Essas famílias não são famílias no sentido de todos os membros serem parentes de sangue, mas no sentido de que todos eles juraram fidelidade ao mesmo senhor dentro dessa família. Assim, não é incomum que casamentos sejam realizados dentro da mesma família entre cônjuges de diferentes linhagens. Quando se referindo a si, um samurai sempre usa seu nome de família primeiro. Assim, Kisada, membro da família Hida, é chamado de Hida Kisada.

O Clã Caranguejo

Campeão do Clã: Hida Kuon

De todos os Clãs Maiores, o Clã Caranguejo tem o menos inviável dever de todos. Seu clã guarda as fronteiras do sudoeste de Rokugan, onde um o Império encontra as sinistras Terras Sombrias. O Caranguejo é encarregado de proteger essa fronteira, afastando as forças negras do Jigoku que de outro modo consumiriam e corromperiam tudo em que tocassem. É uma interminável, ingrata e violenta tarefa, mas o Caranguejo tem atendido o chamado admiravelmente. Eles são pessoas fortes, independentes, forjados pelo fogo de milênios de guerra.

Seus soldados vigiam o topo da Muralha Kaiu, uma enorme barreira que cobre toda a fronteira das Terras Sombrias, talvez o maior feito de engenharia que Rokugan já viu. Apesar da Muralha Kaiu nunca ter sido rompida, está sempre sendo reparada e construída mais forte que antes. A filosofia básica do Caranguejo é de força e determinação. Ser perseverante como a montanha é a maior virtude, manter o controle contra perigos impossível enquanto aliados fogem para conduzir a luta em outro dia é o mais heróico destino que um Caranguejo pode esperar encontrar.

Para os outros clãs, um bushi Caranguejo é conhecido por ser inculto e grosseiro, uma reputação não inteiramente desmerecida. Um Caranguejo tem pouco tempo para etiqueta e burocracia enquanto a batalha na Muralha continua. Eles são rudes e grossos, sempre falando que lhes vêem à mente, ignorando várias, senão todas as regras de decoro. Porém, eles não são, em sua maioria, estúpidos. Um Caranguejo reconhece suas limitações e tenderá a deixar os assuntos políticos nas mãos daqueles equipados a lidarem com eles. Em seu povo, isso cabe à família Yasuki.

Apesar do Clã Caranguejo não ser um clã pobre, vários de seus recursos são dedicados à manutenção da Muralha e suprimento de suas tropas em sua guerra interminável. O Caranguejo é forçado a constantemente procurar alianças e favores dos outros clãs para manter seus exércitos grandes, um fato que é desprezado por vários Caranguejos, pois eles acham que o Império lhes deve um grande favor pela tarefa que rotineiramente desempenham. Ser forçado a implorar nas cortes simplesmente para que possam continuar a desempenhar seu dever exclusivo é intolerável para um clã tão independente.

Um traço compartilhado por quase todos os Caranguejos é um completo e irrestrito ódio das Terras Sombrias. O Clã foi quase destruído por uma bem intencionada aliança com certas facções da Horda das Terras Sombrias, e os campeões seguintes juraram que nunca se comprometeriam com as Terras Sombrias de novo. Quando algo se torna estranho e a Mácula parece estar envolvida, o primeiro impulso de qualquer magistrado é procurar o conselho de um Caranguejo a respeito.

Membros do Clã Caranguejo tendem a serem maiores que a média rokugani, sua pele bronzeada pela constante exposição aos elementos. Pêlos faciais são comuns, como longas barbas, bigodes, ou mesmo barbas por fazer parecem regra. Seu falar é direto e simples, se aproximando mais da fala camponeses comuns do que do elegante Alto Rokugani falado nas cortes. Como samurais do Caranguejo gastam grande parte de seu tempo lutando ao lado de seus camponeses, isso não chega a ser completamente surpresa.

Família Hida (Bônus: +1 Força)
Daimyo Atual: Hida Kuon

A família Hida governa o Clã Caranguejo. Descendentes do Kami que uma vez usou seu nome, eles são fortes guerreiros com um extremo poder emocional, um fato que quase sempre lhes rende problemas nas cortes onde manter a face é o mais importante. Sua ira na batalha é lendária assim como seu regozijo diante do triunfo. Celebrações dos Hida são as mais barulhentas do Império. Para aqueles de fora da família, que apenas vêem o resultado de tais algazarras, parece que os Hida não têm autocontrole. Um Hida é ensinado a reconhecer o poder das emoções, mas sempre controla-las. Um temperamento forte é uma arma poderosa, algo que pode virar a maré das batalhas, mas deve ser sempre mantido sob controle até que a hora adequada chegue.

O governo da família Hida nunca foi questionado, pois os Hida sempre reconheceram os talentos de cada família que os servem. As responsabilidades do clã são claramente definidas, e os experientes de cada família são muito valorizados. Em assuntos de cerco e defesa, por exemplo, os Hida confiam na certeza dos Kaiu. Em assuntos de magia, os Kuni são chamados, e em assuntos de troca os Yasuki têm carta branca. Em retorno pela sua confiança, as outras famílias demonstram aos Hida uma lealdade inquestionável.

Hida é a maior das famílias do Caranguejo, formando a espinha dorsal dos exércitos do Caranguejo. Já que vários Caranguejos são maiores que a média, bushis Hida tendem a serem maiores e mais musculosos. Alguns pensam que a proximidade deles com as Terras Sombrias os conferiram a força dos demônios sobre sua família ao longo das gerações, mas nunca dentro da audição de um Hida.

Família Hiruma (Bônus: +1 Vigor)
Daimyo Atual: Hiruma Todori

Os Hiruma são uma família amarga e sem humor, e por boas razões. Suas terras foram completamente destruídas e dominadas pelas Terras Sombrias durante a mesma batalha que os levou a criarem a Muralha Kaiu. Essas terras foram posteriormente retomadas e purificadas, mas as memórias ruins de seus erros ainda persistem. As terras Hiruma são desoladas e sem vida. Mesmo as pedras dos castelos Hiruma parecem serem mais negras, como se contaminadas por uma sombra que nunca as deixará.

Embora seus territórios estejam atrás de uma formidável proteção que é a Muralha Kaiu, os Hiruma devem estar sempre vigilantes e preparados para atacar. Seus batedores estão entre os melhores do Império, capazes de se moverem rápida e incansavelmente pelos mais hostis terrenos sem serem detectados. Enquanto as outras famílias acumulam grande conhecimento sobre o inimigo, nenhuma conhece mais o terreno das Terras Sombrias que eles.

Apesar dos Hiruma serem fortes à maneira do Caranguejo, eles tendem a serem magros e resistentes onde os Hida são massi-

vos e poderosos. Hiruma são famosos por falarem poucas palavras, embora o façam com uma visão afiada e cínica. Enquanto os Hiruma nunca duvidam que o Clã Caranguejo irá derrotar de uma vez por todas as Terras Sombrias, nenhum deles duvida que sua família morrerá antes que esse dia chegue. Alguns confundem essa raiva por uma desconfiança e desdém pelos não-Caranguejos, mas de fato, os Hiruma odeiam apenas as Terras Sombrias. Eles meramente têm pouco tempo para aqueles não tão dedicados a terminar sua guerra como eles, e não têm paciência para explicar sua guerra aos estrangeiros.

Família Kaiu (Bônus: +1 Percepção)
Daimyo Atual: Kaiu Umasu

Os Kaiu são uma família de engenheiros, ferreiros, e mestres de armas. Eles são estudantes pragmáticos de seu clã, direcionando todas as suas intermináveis forças à eterna arte da guerra. A Muralha Kaiu continua sendo seu maior feito, mas os Kaiu não estão satisfeitos com sua obra-prima. Engenheiros Kaiu trabalham incansavelmente para consertar, reerguer, e melhorar as defesas de seu clã. O Caranguejo considera e admira a engenharia Kaiu acima de todas as outras. Raros são os Caranguejos que usam espadas e armaduras não nascidas numa forja Kaiu. Aos olhos dos Hida, Hiruma, ou Yasuki, a única arma confiável é uma arma feita por um mestre Kaiu.

Apesar de governarem suas próprias terras como qualquer família, os Kaiu podem ser encontrados espalhados por territórios de outros clãs em incontáveis projetos. Eles são perfeccionistas incansáveis, concentrados piamente em lutar a guerra contra as Terras Sombrias à sua própria maneira — provendo seus aliados com as armas e defesas que precisam para sobreviver.

Um Kaiu tende a adotar uma certa área de engenharia ou construção e se concentrar nela completamente. Ironicamente eles às vezes se dedicam mais academicamente que seus primos Kuni, obcecados como só eles são na busca incessante de conhecimento. Kaiu são atentos, estrategistas pacientes e observarão um problema de todos os ângulos antes de considerar uma solução. Por essa razão eles também rendem excelentes cortesãos e magistrados, abordando política e direito com a mesma paciência metódica que usariam para construir uma fortaleza.

Kaiu são grandes como vários Caranguejos, mas geralmente não têm tempo para exercitar seu físico como seus primos Hiruma e Hida. Assim, Kaiu tendem a serem altos e cheios mas não muito bem torneados. Os Kaiu típicos têm o gigantesco físico de um guerreiro, mas mãos e mangas mancadas como as de um estudante.

Família Kuni (Bônus: +1 Inteligência)
Daimyo Atual: Kuni Tansho

A mais famosa família do Caranguejo, as faces pintadas como o kabuki da família Kuni são vistas com medo e desconfiança em quase toda corte. Eles são os shugenjas do Clã Caranguejo, místicos com profundo conhecimento nos horrores que o Clã Caranguejo enfrenta diariamente. Alguns acham que os Kuni estudam seu inimigo com excessiva dedicação. Cada criança sabe a história da queda de Kuni Yori à corrupção e à loucura. Por sua parte, os Kuni se recusam a deixar que a história de seu mais notório daimyo seja esquecida. Alguns diriam que Yori era foi uma solitária, senão catastrófica corrupção, mas os Kuni dizem mais.

Mais membros da família Kuni se tornam praticantes de maho, ou magia negra que quaisquer outras famílias de shugenjas combinadas, uma simples conseqüência de sua proximidade às Terras Sombrias. Tão perto dos sussurros do Deus Negro, a tentação por tal poder é muito difícil de resistir. Os Kuni entendem os riscos, mas também sabem que se retirarem-se da guerra, o Clã Caranguejo não teria defesas contra as forças místicas que enfrentam regularmente. Tudo que os Kuni podem fazer é se policiarem estritamente e garantirem que aqueles que cedam sejam punidos sem misericórdia. Enquanto todo Caranguejo arrisca sua vida contra as Terras Sombrias, os Kuni arriscam suas almas também.

Os Kuni são muito diferentes de outras famílias de shugenjas. Seus estudos os levam a terrenos difíceis, assim precisam ser fortes e resistentes como seus colegas bushis. Kuni se movem com uma constante energia. Seus olhos são afiados e penetrantes, sempre procurando por qualquer sinal de corrupção. Eles quase sempre pintam suas faces com maquiagens fantasmagóricas e usam cabelos longos e soltos. Os Kuni o fazem tanto para intimidar seus inimigos quanto para imitar os demônios com os quais lutam — um constante lembrete do que se tornarão se perderem sua coragem.

Família Toritaka (Bônus: +1 Percepção)
Daimyo Atual: Toritaka Tatsune

A mais nova e menor família do Caranguejo, os Toritaka foram conhecidos outrora como o Clã Falcão. Uma estranha catástrofe nas Montanhas Crepúsculo levou os Toritaka a recorrerem aos seus vizinhos Caranguejos por ajuda e depois juraram fidelidade a eles. Apesar dos recursos do Caranguejo já serem consumidos pelas famílias existentes, eles foram calorosos em absorver os talentos únicos dessa estranha família de bushis.

Os Toritaka residem num lugar chamado Tani Hitokage, ou o Vale dos Espíritos, onde as barreiras entre Rokugan e os outros Reinos Espirituais são muito finas. Todo tipo de fantasmas estranhos e espíritos vagam regularmente no vale ao invés de abandonarem suas casas assombradas. Os Toritaka há muito tempo se dedicaram a compreender esses estranhos espíritos e, quando não têm outra escolha, lutar com eles. Enquanto o Caranguejo tem larga experiência em lutar contra os agentes do Jigoku, apenas os Toritaka sabem realmente como contra-atacar os vários fantasmas e demônios de outros reinos da existência, criaturas que a Hora ocasionalmente usa de aliados.

A média de altura dos Toritaka lembra muito a dos Hida, pois as linhagens do Clã freqüentemente se misturam ao longo das gerações. As semelhanças terminam aí, pois onde os Hida abundam em emoção, os Toritaka são retirados e reservados. Eles se vêem como mediadores entre mortais e os espíritos, e sabem que o envolvimento emocional pode causar grandes complicações tanto com os vivos quanto com os mortos. Um Toritaka é sempre calmo, concentrado, e controlado.

Família Yasuki (Bônus: +1 Percepção)
Daimyo Atual: Yasuki Hachi

Uma vez membros do Clã Garça, a família Yasuki é a mais curiosa das famílias do Caranguejo. Durante um recente conflito dentro da família, a liderança caiu nas mãos de um Garça, Daidoji Hachi. Hachi tomou o nome Yasuki assim como vários outros Garças, e por um tempo chegou a comandar os Yasuki como Garças. Quando se tornou claro que o Caranguejo não funcionaria sem a família Yasuki, Hachi jurou fidelidade tanto à Garça quanto ao Caranguejo. Assim, enquanto existem Garças e Caranguejos que usam o nome Yasuki, apenas um homem, o próprio Hachi, serve aos dois clãs.

Os Yasuki do Caranguejo são obcecados por riqueza e comércio, uma família de comerciantes atentos e escorregadios homens de negócios. Os Yasuki têm uma reputação de barganha agressiva, e não irão se deter pelas leis casuais para conseguirem um melhor trato. Enquanto sua reputação como trapaceiros os precede, é difícil manter uma desconfiança na presença de um Yasuki. Eles parecem ter um meio potencial de persuadir potenciais compradores que os torna, pelo menos nesse tempo, inteiramente confiáveis. Eles também têm um aparentemente infalível hábito de ter exatamente o que o freguês precisa.

Para o Clã Caranguejo, isso os torna indispensáveis. Eles são os mestres comerciais que mantêm a delicada rede de trocas e negociações necessárias para manter a poderosa máquina de guerra do Caranguejo abastecida e pronta. Enquanto pode parecer que os Yasuki estão envolvidos no seu mundo de troca e potencialmente longe da guerra de seus primos, nada poderia estar mais longe da verdade. Todo Yasuki Caranguejo conhece o que seus companheiros enfrentam na Muralha diariamente. Todo Yasuki conhece muito

bem o peso depositado sobre ele. Eles fazem tratos para que os guerreiros Hida e Hiruma sejam bem alimentados, para que Muralha Kaiu sempre tenha aço nas suas forjas, e para que os Kuni e Toritaka sempre tenham o cristal e jade que precisam para proteger seu clã do mal. É um campo de batalha único, onde os Yasuki lutam batalhas de comércio com toda a incessante determinação do Caranguejo.

Em aparência, os Yasuki são menos parecidos com os Caranguejos típicos. O sangue Garça ainda pulsa forte em suas veias, e os Yasuki tendem a serem pequenos, esbeltos e belos. Apesar de não pintarem seus cabelos à moda da Garça, eles usam cabelos cumpridos e vestem roupas finas. Isso tudo pelo bem de suas aparências, certamente, pois raro é o Yasuki que não está pronto e capaz para pegar uma arma e ajudar seus companheiros Caranguejo na defesa da Muralha em tempos de necessidade.

O Clã Dragão

Campeão do Clã: Togashi Satsu

O mais misterioso de todos os Clãs Maiores não desfrutou de uma grande interação com o Império ao longo de sua história. Desconhecido para muitos, o Kami Togashi permaneceu em controle direto de seu clã por quase mil anos, periodicamente mudando de corpos e nomes para evitar suspeitas. Togashi podia predizer eventos futuros, mas não podia ver seu lugar neles, e assim ele e seus seguidores ficaram separados do Império para evitar afetar seu desenrolar. Demorou até o retorno de Fu Leng para que Togashi se revelasse, dando sua vida em combate contra seu irmão decaído para demonstrar aos Sete Trovões que o Deus Negro havia sido feito mortal.

O Dragão sofreu para achar seu lugar no mundo desde a morte de Togashi. A sucessora do Kami, uma samurai-ko chamada Mirumoto Hitomi, veio a ser influenciada pela Escuridão Enganosa e levou o clã a conflitos contra os Nagas e a conflitos dentro das ordens tatuadas. O reino de Hitomi terminou com sua derrota sobre Onnotangu, o Lord Lua e sua ascensão para tomar o lugar dele. No momento de sua partida, o filho de Togashi, Hoshi, fez uso de seu direito de se tornar o Campeão do Dragão até que seu filho mortal, Togashi Satsu, tivesse idade para assumir o controle.

Durante a Guerra dos Espíritos, o Dragão foi forçado a ajudar as forças rebeldes do Crisântemo de Aço por Agasha Tamori, um shugenja traiçoeiro do Dragão que deu a Hantei a informação necessária para forçar vários Dragões à submissão. O Imperador reconheceu sua situação, porém, e não os puniu o clã pela ação de poucos, que receberam a oportunidade de seppuku honrado.

Assim que Togashi Satsu atingiu a maior-idade, Togashi Hoshi e sua esposa ascenderam aos Paraísos Celestiais para se juntarem a Togashi. Seu governo tem sido conturbado. O legado de Tamori resultou numa explosão vulcânica nas terras do Dragão, levando refugiados para perto do território da Fênix e iniciando uma guerra entre os clãs. A dimensão do conflito foi extremamente custosa ao Dragão, pois o Último Desejo de Isawa, um artefato de poder quase infinito que a Fênix veio a usar. Felizmente, a guerra chegou a um fim antes que os danos fossem irreversíveis. Mais recentemente, a força militar do Dragão veio a ser empregada de novo, dessa vez a pedido do Imperador. Por quase um ano, exércitos do Dragão lutaram contra forças do Leão e do Unicórnio na Guerra do Sapo Rico. Enquanto os Mirumoto não obtiveram vitória, eles receberam muito respeito por seu poderio militar.

Os samurais do Dragão são muito variados. Não há uma filosofia uniforme a todos eles, apesar de geralmente falarem com mais ênfase na individualidade que um típico samurai. Isso não quer dizer que não reverenciem o bushido ou servem a seus senhores; longe disso. Os Dragões são tão leais quanto quaisquer Leão ou Escorpião no Império e não hesitariam em abrirem mãos de suas vidas se a situação pedir isso. Simplesmente por que um indivíduo é importante não quer dizer que seja mais importante que outro. Dar uma vida pela vida de um senhor ou uma família é considerado uma última demonstração de lealdade.

Se o Dragão é comum em pelo menos uma coisa, então aparência é uma delas. Morar nas montanhas é uma vida difícil, e os Dragões tendem a serem mais musculosos por isso. Suas peles são mais escuras, e raramente pintam ou tingem os cabelos como fazem a Garça e o Leão.

Ordem dos Hitomi, a Lady Lua (Bônus: +1 Força)

Daimyo Atual: Hitomi Kagetora

Não há entre os Dragões pessoas mais temidas do que os guerreiros tatuados da Ordem de Hitomi. Chamados de kikage zumi, esses homens tatuados são muito mais sinistros e ameaçadores que seus irmãos das outras ordens, e pouco compreendidos pelas outras famílias do Dragão. Na verdade, nem eles se compreendem.

A ordem Hitomi foi criada durante o tumultuoso período em que Hitomi servia como Campeã do Dragão. Influenciada pela Escuridão Enganosa, Hitomi tomou várias decisões que pareciam vir de uma mulher enlouquecida. Ela começou a tatuar monges leais a ela com o próprio sangue, assim como seu predecessor Togashi. O efeito foi incomparável, mas tendia a criar ise zumis mais fanáticos e zelosos que aqueles entre os Togashi. Os Hitomi serviam sua senhora lealmente apesar de sua loucura, mesmo até o momento de sua ascensão como Lady Lua. A Batalha do Portal do Esquecimento quase destruiu a ordem, mas Hitomi ordenou que os oito mais fortes kikage zumis ficassem para trás, e deles nasceu a nova ordem.

Apesar dos conflitos durante a Guerra Contra a Escuridão, os Hitomi agora existem em harmonia com as ordens dos Togashi e dos Hoshi. Apesar de Hitomi não mais habitar no reino mortal, suas bênçãos ainda caem sobre seus seguidores, o que fica evidente com o aparecimento espontâneo de novas tatuagens que freqüentemente ocorre com os kikage zumi. Não é estranho que nasçam crianças entre os Dragões usando tatuagens. Essas crianças são oferecidas aos Hitomi imediatamente, pois os outros os temem. Mesmo membros de outros clãs não são imunes, e ocasionalmente desenvolvem as tatuagens da Lady Lua sem razão aparente.

Os Hitomi são tipicamente ásperos, tipos desagradáveis que têm pouca paciência para estrangeiros. Eles fixam objetivos que ninguém mais entende e perseguem-nos com incomparável e obsessivo zelo. Muitos se põem a pensar se sua reverência pela Lady Lua não os levou à loucura também associada com o Lorde Lua, seu predecessor, mas ninguém fala a respeito com os Hitomi.

Os Hitomi são grandes e brutos que desfrutam de uma grande semelhança com os guerreiros do Caranguejo. Parece que Lady Lua apenas escolhe os verdadeiramente capazes de usar suas bênçãos, pois vários Hitomi são tanto altos quanto extremamente musculosos. Suas tatuagens tendem a serem maiores e mais sinistras, quase sempre cobrindo quase todo o peito e esculpindo violentos e perturbadores padrões. Hitomi particularmente devotos às vezes têm olhos dourados brilhantes, símbolos do favor da Lady Lua. Como os de outras ordens, monges Hitomi normalmente evitam cobrir seus troncos.

Ordem de Hoshi, o Andarilho Celestial (Bônus: +1 Atenção)

Daimyo Atual: Hoshi Wayan

De longe a menor Ordem de Tatuados, os Hoshi equilibram a contundente natureza dos Togashi e a sinistra natureza dos Hitomi. Muito mais reclusa que as outras ordens, muitos no Império não sabem que sua ordem sequer existe.

Os Hoshi foram criados durante a Guerra Contra a Escuridão, quando Hitomi baniu os Togashi das montanhas e criou a ordem Hitomi. Togashi Hoshi permitiu que isso ocorresse enquanto esteve ausente, esperando para ver os eventos incertos. Quando suas suspeitas a respeito da corrupção de Hitomi pela Escuridão Enganosa se confirmaram, ele reuniu os monges leais a ele, tatuando-os com seu sangue do mesmo jeito que seu pai fez por mil anos. A Ordem de Hoshi nascia.

Devotos de Hoshi, chamados de tsurai zumi, raramente tomaram parte dos eventos maiores no passar das décadas. Sua presença na Guerra dos Espíritos e os conflitos durante a Era dos Quatro Ventos foi quase inexistente. Deriva da filosofia Hoshi procurar iluminação através do equilíbrio e moderação, não conflito. Até porque, eles vêem conflito como uma desnecessária e corruptora influência que afasta a humanidade do desenvolvimento espiritual. Esta atitude, juntamente com a natureza das ordens místicas, tornam-nos difíceis de compreender pelo povo comum de Rokugan, e poucos tentam se juntar a seus monastérios.

Desprovidos de porte e estatura, os Hoshi são os mais quietos das Ordens Tatuadas do Dragão. Eles não dedicam o mesmo fervor em campos marciais como fazem os Hitomi e os Togashi, assim tendem a serem consideravelmente menores em termos de desenvolvimento. Eles usam roupas de cores simples, com apenas poucas cores do Dragão, e são geralmente muito parecidos em sua aparência física.

Família Kitsuki (Bônus: +1 Percepção)

Daimyo Atual: Kitsuki Iweko

Em três séculos desde sua criação, a família Kitsuki desenvolveu uma reputação pelo Império como magistrados incrivelmente talentosos, postos ao mesmo nível de tradicionais instituições como a família de magistrados Doji e os caçadores de bruxos Kuni. Os Kitsuki não se preocupam com a reputação, contudo, e consideram a obtenção de justiça como a última recompensa.

Agasha Kitsuki foi um pobre shugenja com um talento para observação. Sua perspicácia única foi considerada interessante por seu sensei, mas por fim não importante de modo geral. Quando foi acusado de assassinato, ele pediu um favor a um sensei simpático a ele: que dispôs para um dia inteiro para provar sua inocência. Usando rudimentares técnicas forenses, Kitsuki conseguiu provas físicas e testemunhos o inocentando. Tamanho foi o seu feito que Kitsuki recebeu permissão para fundar uma nova família dentro do Dragão, concedidas tanto pelo Campeão do Dragão quanto pelo Imperador.

A família Kitsuki fornece magistrados e embaixadores ao Dragão, servindo nas cortes por todo o Império. Vários anfitriões apreciam ter um Kitsuki como hóspede, pois sua presença é um forte repelente para qualquer atividade ilícita. Bandidos e criminosos pelo Império temem o nome Kitsuki, e certamente deixarão a área se algum estiver por perto, isso se deve a nenhuma outra razão exceto o fato de que não demorará até o Kitsuki achar sua presa, e raramente estão errados.

Enquanto os Kitsuki discriminam métodos marciais, há uma pequena facção dentro da família que estuda duelos juntamente com os Mirumoto. Seguindo e duelando com fugitivos até a morte, eles simultaneamente provam a culpa deles e levam-nos à justiça. Esse grupo de elite de magistrados é bem conhecido como justicares e estão entre os mais confiáveis agentes do Campeão de Esmeralda.

Os Kitsuki se orgulham de seu comportamento aberto e de sua aparência. Eles vestem roupas moderadas e usam o estilo tradicional para tornarem-nos mais agradáveis a aliados potenciais. Eles têm de pequeno médio porte e um olhar penetrante que pode desequilibrar mesmo o mais rígido samurai.

Família Mirumoto (Bônus: +1 Agilidade)

Daimyo Atual: Mirumoto Rosanjin

Num clã famoso pelas práticas não tradicionais, os Mirumoto são a âncora que os conectam os outros à rica cultura e tradição de Rokugan. Isso seria uma tarefa impossível, dadas as complicações das outras famílias do Dragão, mas por toda atenção que os outros dão a eles, os Mirumoto são quase três quartos dos números do Clã Dragão.

A história da família Mirumoto é de inquestionável serviço e obediência a um mestre que não compreendiam. O guerreiro Mirumoto foi um lutador incrível que nunca hesitou em seguir mesmo o mais enigmático comando do mestre Togashi. Antes de deixa-lo para acompanhar Shinsei nas Terras Sombrias, Mirumoto passou seu único estilo de luta para seu filho Hojatsu, que o passou a centenas de promissores jovens guerreiros Mirumoto antes que morresse num duelo com Kakita. O estilo daisho, que usa duas espadas ao mesmo tempo, permaneceu apenas no Dragão por quase mil anos.

Em raras ocasiões além da Guerra dos Clãs, quando o Dragão teve um papel ativo nos eventos, foram os Mirumoto que desceram das montanhas em números gigantescos e empunharam armas contra qualquer ameaça identificada por lorde Togashi. Antes da morte de Togashi, o Dragão era repelido por muitos por sua natureza enigmática e a raridade de suas aparições no Império de modo geral, mas havia poucos que não respeitassem o poderio militar dos exércitos Mirumoto.

A ascensão de Togashi Satsu à posição de Campeão foi significantemente alterou o papel dos Mirumoto dentro do clã. Satsu está tão recluso quanto seu pai e seu avô estiveram antes dele, e tem um ativo papel nas tarefas cotidianas do clã. Isso liberou os Mirumoto do peso de minoria que agüentaram por mil anos, uma liberdade que Mirumoto Rosanjin acha quase sufocante.

Num clã de homens tatuados, shugenjas marciais e investigadores contemplativos, os Mirumoto estabelecem a base para que as outras famílias se derivem. Eles tendem a ser musculosos, mas não muito. Como outras famílias do Dragão, usam elaboradas tatuagens, mas normalmente preferem mantê-las ocultas que mostrá-las em peito nu. Os Mirumoto, conhecidos por sua calma apesar da aparência e natureza precipitadas, podem abundar em ira feroz se sua honra é posta em dúvida. Eles ainda são um contraste vivo, outra curiosidade entre o enigmático Clã Dragão.

Família Tamori (Bônus: +1 Vontade)

Daimyo Atual: Tamori Shaitung

Mais jovem que os Kitsuki, a família Tamori é assunto de muita controvérsia entre os servos leais à Dinastia Toturi. A história de sua criação é a história de Agasha Tamori, o último daimyo da família Agasha antes da vasta maioria deles abandonar seu juramento de lealdade e jurasse fidelidade ao Clã Fênix. Tamori ficou enraivecido pela traição, mas a influência moderada de sua esposa reteve sua mão. Quando ela morreu, sua fúria foi verdadeiramente liberada, e ele se juntou ao espírito retornado de Hantei XVI, que liderava uma revolução contra Toturi I na Guerra dos Espíritos. A ajuda de Tamori fez com que Hantei obrigasse a cooperação dos Clãs Dragão e Fênix. Quando os exércitos dos espíritos foram derrotados, um termo do tratado de Hantei XVI foi que seu leal ajudante fosse lembrado por uma família criada em seu nome no Dragão.

Por sua parte, os Tamori não gostam do homem que criou sua família, incluindo a daimyo da família Tamori Shaitung, filha de Agasha Tamori. Ela foi vital para a derrota de seu pai, mesmo que ele possuísse o poder do Oráculo Negro. Sua força de vontade e de personalidade renderam-na vários inimigos, mas todos os que a encontraram respeitam seu poder e natureza honrada.

Os Tamori são muito variados. Entre os mais marciais shugenjas do Império, eles causam muitas críticas das famílias mais tradicionalistas. Mas graças à sua natureza de Dragão, mostram pouca preocupação pela opinião dos outros, e continuam suas estranhas práticas mágicas. Apesar dos Tamori não terem o mesmo zelo por magias não convencionais como seus antecessores Agasha, eles ainda praticam a mesma tradição de alquimia e incomuns criações de itens, só que não com a mesma extensão.

Os Tamori são de algum modo notórios por suas roupas incomuns, apesar de sua reputação ser atualmente mais baseada na de sua daimyo do que em qualquer real tradição. Os Tamori se vestem em roupas práticas e evitam mantos mais que quaisquer outros shugenjas, pois seu treinamento possui um componente mais marcial. Esse treinamento também garante que eles sejam mais bem torneados que muitos outros shugenjas no Império.

Ordem de Togashi, o Dragão Eterno (Bônus: +1 Agilidade)

Daimyo Atual: Togashi Satsu

Os Togashi são a mais antiga Ordem de Tatuados, tendo sido estabelecida pouco depois que a primeira guerra contra Fu Leng terminara durante os dias primordiais do Império. Os primeiros membros foram samurais desiludidos com os horrores que viram na guerra, procurando a sabedoria do enigmático Togashi. Uma ordem monástica logo se formou seguindo os ensinamentos do Kami recluso. Não é sabido quando ele começou a fazer tatuagens com seu sangue nos monges, chamados ise zumi, mas o resultado não foi menos que espetacular.

Das três Ordens de Tatuados, os Togashi são a mais vagamente conhecida pelos estrangeiros. Lendas de ise zumis existiram por séculos, e são bem conhecidas por camponeses pelo Império. Um desses monges, Togashi Kaze, desenvolveu técnicas básicas de combate desarmado e começou a ensina-las a camponeses pelo Império há vários séculos, ensinando-os a se defenderem contra perigos de samurais corruptos ou abusivos. Essa devoção ao bem estar dos indivíduos, independente da posição é a qualidade que melhor define a ordem Togashi.

As décadas recentes foram difíceis para os Togashi. Quando seu fundador finalmente morreu no segundo Dia do Trovão, Mirumoto Hitomi assumiu o cargo de Campeã. Hitomi foi gradualmente sucumbindo à Escuridão Enganosa, e o esforço quase a deixou a louca. Ela baniu os Togashi de suas casas e estabeleceu a ordem Hitomi no lugar deles. Os Togashi permaneceram em exílio por algum tempo, finalmente retornando seguindo Togashi Hoshi, filho de Togashi. Os eventos caóticos que se seguiram fizeram que Hitomi ascendesse à posição de Lady Lua e os Togashi retornassem a seu lugar de direito no Dragão.

Os Togashi são um grupo mais enérgico e enigmático, muito parecido com todos os tatuados que têm algum papel ativo no Império, ainda são mais inclinados a agir aparentemente a esmo, sem causa ou finalidade. Apesar de serem apreciados pelos samurais, são raramente compreendidos.

Salvo por suas fantásticas tatuagens, Togashi são muito parecidos com os monges em sua aparência. Sua intensa concentração em feitos de agilidade resulta em uma forma física e aparência mais atlética do que outros monges, talvez, mas eles não têm o mesmo porte demonstrado pelos Hitomi. Existem poucos elementos comuns de altura dentro da ordem, visto que a membresia deriva de todas as outras famílias.

O Clã Escorpião

Campeão do Clã: Bayushi Paneki

Também chamados de Mão Detrás do Imperador, o Escorpião é um clã de segredos e manipulação. Apesar do clã ser formado de um variado número de indústrias para ajuda-lo, a principal fonte do poder do Escorpião é informação. Eles são políticos mestres, com olhos e ouvidos em toda corte. É dito que se você possui um segredo, há um Escorpião em algum lugar que o sabe. Apesar de terem uma reputação de chantagistas é raro que o que eles precisem seja tão óbvio. Ameaça e repressão são ferramentas de um homem desesperado; mais valioso é conhecer o oponente melhor do que ele mesmo saber que poderia estar sendo facilmente manipulado.

É dito, que samurais do Escorpião receberam uma reputação de vilões pela história do Império. Isso é o que desejam um grande número de Escorpiões, cuidadosamente cultivando uma aura de medo e intimidação para que os outros evitem se opor a eles. Essa reputação é tudo para o Clã Escorpião, uma cautelosa mistura de ameaça, ilusão, e poder real que mantém os inimigos confusos e desequilibrados. Um Escorpião não faz uma ameaça que não esteja preparado para reagir, e a vingança do Escorpião é lendária em sua suavidade, brutalidade, e inevitabilidade.

De certo que toda essa manipulação e enganação não é despropositada. Os Escorpiões são inquestionavelmente fiéis ao Imperador, e trabalham incansavelmente para exterminarem perigos potenciais ao trono. Assim eles mantêm um equilíbrio sutilmente colocando os clãs uns contra os outros. Essa lealdade define a honra do Escorpião. Todos os pecados serão perdoados se houver lealdade à família, clã e ao Imperador. Assim, enquanto pode ser difícil merecer a verdadeira confiança de um Escorpião, são eles os mais leais aliados que um samurai pode esperar no final. Um samurai honrado que fique amigo de um Escorpião acharia vários de seus problemas misteriosamente sumindo, inimigos se acidentando no caminho para o campo de batalha ou misteriosamente reconsiderando todo o problema. O Escorpião, certamente, manterá sua mão no assunto disfarçada para que seu amigo honrado não precise se preocupar com os detalhes do que ele fez.

O Escorpião não necessariamente aprecia os atos desonrados que comete rotineiramente, mas eles reconhecem a necessidade deles. Não é estranho para um samurai Escorpião se tornar cínico e afiado quando olham o Império prosperar por suas atividades secretas, ainda assim, continuam a critica-los por "desonra".

Alguns se perguntariam como um clã que se intitula o Clã dos Segredos pode fazer algo em segredo. Novamente, é um problema de reputação e manipulação. Os Escorpiões são muito adeptos a lidarem com inimigos potenciais facilmente, garantindo-os que estão no controle até que haja uma necessidade de revelarem o contrário. O Escorpião usa sua reputação como escudo assim como espada. Uma típica estratégia Bayushi é tão vergonhosa de se admitir que vários do clã são de fato desonrados e desconfiáveis — mas são exceções. O cortesão implorará para que apenas um mínimo de confiança seja mostrado para que possa proteger seus novos amigos de seus desrespeitosos semelhantes. Em outras palavras, um Escorpião fará com que todos saibam o quão maldosos os samurais do Escorpião podem ser, mas também farão todos acreditarem que ele é exceção à regra.

Membros do Clã Escorpião tendem a serem pálidos e esbeltos, com esplêndidos, porém delicados traços. Todo samurai do Escorpião usa máscaras, assim como Kami Bayushi, para honra seu imortal fundador. O estilo das máscaras varia de acordo com o usuário e é sempre uma escolha extremamente pessoal. Escorpiões levam suas máscaras muito a sério, e alguns seriam mais dificilmente vistos sem suas máscaras do que sem seu daisho.

Família Bayushi (Bônus: +1 Agilidade)

Daimyo Atual: Bayushi Paneki

Os Bayushi são inquestionavelmente os governantes do Clã Escorpião. Assim tem sido desde os tempos do Kami que lhes deu o nome. Eles são uma família orgulhosa, ciente da reputação única que seu clã desfruta e eternamente preparados para preservar essa reputação. Como corpo principal do Clã Escorpião, eles foram os mais educados cortesãos e os mais ardilosos bushis. Em vários casos, é difícil diferenciar um do outro. Mesmo os dedicados guerreiros Bayushi acabam aprendendo as sutilezas da corte, e mesmo os mais capazes políticos percebem que é uma boa idéia saberem se defender, principalmente com seu habitual estilo agressivo de política de manipulação.

Ironicamente essa família, tida pelos outros como a mais desonrada das famílias, é quem incorpora melhor o que significa ser um samurai: um mestre da pena e da espada, preparado para qualquer perigo, sempre pronto para derramar seu sangue pelo Imperador, mas ainda mais prontos para derramar o sangue de seus inimigos. Eles são um clã extremamente rico e poderoso, rivalizado apenas pelos Doji e as Famílias Imperiais por força política propriamente dita. Mesmo aqueles que não gostam dos Bayushi raramente se opõem a eles, mas ninguém realmente sabe quem eles realmente têm como aliados. Mestres ardis da política eles nunca esquecem de cobrar uma dívida, e nunca traem suas obrigações. Enquanto eles não retribuiriam um favor da maneira esperada, aqueles que buscam os favores dos Bayushi raramente se desapontam com os resultados.

A família Bayushi é famosa por sua beleza, mas uma sombria e oleosa beleza. Homens do Escorpião têm um ar de cafajeste e mulheres do Escorpião possuem uma qualidade proeminente e sedutora que leva samurais honrados aos mais inapropriados pensamentos.

Família Shosuro (Bônus: +1 Atenção)
Daimyo Atual: Shosuro Yudoka

Uma família tão incompreendida quanto o Trovão do Escorpião que a fundou. A olho público, os Shosuro parecem pouco mais de ajudantes práticos dos Bayushi, uma família menor de cortesãos e guerreiros que ajudam os Bayushi em seus objetivos. A verdade que os Shosuro tentam incansavelmente esconder é algo muito pior. Os Shosuro são uma família de espiões, sabotadores e assassinos. Aqueles que os chamam de ninjas, porém, se arrependerão amargamente disso. Para os Shosuro, não se deve lealdade para senhor algum, nem honra alguma os perdoará por suas terríveis ações. Os Shosuro não são ninjas — eles são samurais. Se seus senhores os mandam usarem roupas negras, esgueirar-se pelas sombras, e matar seus inimigos silenciosamente e com venenos virulentos, então que assim seja. Aos seus olhos, sua honra é muito maior por não questionarem o que deve ser feito, estando preparados para cometerem qualquer sacrifício em nome da lealdade.

Onde os Bayushi são elegantes e belos, os Shosuro são freqüentemente mais quietos e discretos. É muito fácil ter uma extensa conversa com um Shosuro e logo depois esquecer o que ele queria, exatamente o que os Shosuro esperam.

Família Soshi (Bônus: +1 Percepção)
Daimyo Atual: Soshi Uidori

Como uma família de shugenjas, a família Soshi é o coração religioso do Clã Escorpião. Como seria esperado do Escorpião, os Shoshi têm uma visão única da religião. O Escorpião vê o funcionamento do Tao e das Fortunas como uma forma de manipulação. A sabedoria de Shinsei mantém as pessoas calmas, pensativas, e facilmente controláveis. As Fortunas em seu paraíso mantêm os samurais em cheque, da mesma maneira que os samurais mantêm os camponeses em cheque com a ameaça da espada. Essas coisas são tão valiosas que porque permitem que as pessoas sejam controladas. Um shugenja Soshi provê conselhos tão avidamente quanto qualquer sacerdote, enquanto cuidadosamente estudando como a situação poderia favorecer ao seu clã. Possuir tal senso iluminado dos elementos e do universo e ainda serem forçados pelas circunstâncias a usar esse poder para manipular os outros é um paradoxo que faz os Soshi ainda mais cínicos que o resto do Escorpião.

Os Soshi são particularmente talentosos com magia do Ar. Ilusões, confusões e observações são os tipos de magia que normalmente usam. Porém, os shugenjas Iuchi e Isawa têm uma reputação de decidirem batalhas, o que os Soshi não têm. Não quer dizer que os Soshi não acompanhem seus samurais para a batalha, mas quando o fazem, causarão grandes dores para ter certeza de seus inimigos saberão que estão ali. As vitórias brilhantes de vários generais Bayushi podem ser de fato creditadas a um Soshi que usou sua mágica para espionar os planos do general adversário, ou causar ilusões para esconder reforços até que seja tarde demais para uma retirada.

Os Soshi lembram muito os Bayushi na aparência, apesar de serem tão desconcertantemente belos. Soshi se definem como tendo uma aparência vagamente "dura", uma expressão fugaz de cinismo que os guia.

Família Yogo (Bônus: +1 Vontade)
Daimyo Atual: Yogo Koji

No nascimento do Império, havia um shugenja chamado Yogo que era descendente da Tribo de Isawa. Quando Isawa se juntou ao Clã Fênix, Yogo estava entre os primeiros a se porem ao seu lado, jurando fidelidade à nova família Asako. Numa batalha contra Fu Leng, Yogo foi atingido por uma terrível maldição. Quem quer que ele amasse, estaria destinado a ser traído por ele. Isawa descobriu que a maldição não apenas não podia ser removida, como também seria transmitida a toda descendência de Yogo. Frustrado, Yogo se exilou. Algum tempo depois, o Kami Bayushi retirou Yogo das sombras. Tendo sofrido várias perdas na guerra, o jovem Clã Escorpião precisava de shugenjas capazes. Bayushi prometeu a Yogo que lhe daria um lugar no Escorpião sem temer a traição, pois Yogo não amava o Escorpião.

A família Yogo esteve debaixo da maldição de seu fundador por séculos. Eles usam seus estudos mágicos para lutar contra maho e Mácula como uma vingança por seu terrível feitiço, e como tempo foram confiados a guardarem as Doze Escrituras Negras. Em cada geração houve histórias trágicas sobre a maldição. Nenhum talvez tão notável quanto o de Yogo Junzo, o louco que começou a abrir as Doze Escrituras e concretizou o retorno de Fu Leng. Junzo expôs a lenda da Maldição Yogo para que toda Rokugan visse. A família se tornou parias longe de seu clã. Agora poucos confiam nos Yogo para qualquer coisa. Os Yogo enfrentam essa desconfiança um pouco resolutos, sabendo no fundo de seus corações que realmente não merecem confiança.

Membros da família Yogo tendem a ser muito esbeltos, com detalhes faciais angulares remanescentes da Fênix. Eles tendem a ter um ar de incessante paranóia e dão sua confiança menos facilmente que qualquer outro Escorpião, pois sabem que confiança levaria ao amor, e amor sempre levaria à traição.

O Clã Fênix

Daimyo Atual: Shiba Mirabu

Quando os Kamis caíram no mundo mortal, eles organizaram as tribos espalhadas que encontraram no que viriam a ser os Clãs de Rokugan. Todos os filhos do Sol e da Lua foram recebidos por seguidores que juraram fidelidade a eles e os Kami declaram-se mestres dos clãs… Exceto um. Shiba reuniu aqueles que o seguiriam, mas foi recusado por um místico chamado Isawa. Isawa se recusou a dobrar seus joelhos aos Kamis, mesmo quando Shinsei veio a ele dizer-lhe que era o Trovão do Clã Fênix e que a raça humana estaria acabada sem sua ajuda. Isawa disse que sem ele, seu povo sofreria, e então Shiba fez o impensável — ele se ajoelhou perante o mortal Isawa e jurou que seus descendentes sempre protegeriam os de Isawa. Desde esse tempo, os Isawa governam o Clã Fênix através do Conselho Elemental dos Mestres, e o Campeão do Clã (nascido da linhagem de Shiba) permanece como símbolo para ajudar a manter o lugar da Fênix em Rokugan. Entre os outros clãs, tal arranjo poderia causar infindáveis disputas internas, mas a Fênix teve pouca dificuldade. Surgem disputas ocasionais dentro da Fênix, mas eles lutam entre si como irmãos leais — nunca indo longe demais para se ferirem e sempre estreitando laços diante dos estrangeiros.

Por Shiba e Isawa serem homens de estudo e paz, o Clã da Fênix evoluiu para um Clã de estudantes, pacifistas e místicos. Aqueles que procuram conhecimento em obscuros ou mesmo perigosos tópicos sempre se viram para a Fênix para respostas, e o Clã produz os melhores shugenjas conhecidos no Império. Como a Garça a Fênix é dedicada ao ideal da paz, mas muito mais resoluta diante da violência. Homens e mulheres da Fênix voluntária e gratuitamente abrirão mão de suas vidas se acharem que suas mortes servirão para uma causa de paz, e mais do que um conflito foi levado a um impasse depois de um comandante da Fênix ou um batalhão ter sido morto sem tocar numa arma. Recentemente, o Virtuoso Imperador, Toturi III, recompensou a secular aderência da Fênix aos seus ideais nomeando a Fênix sua voz no Império ao lado da família Miya. Apesar de desacostumados em terem um papel direto nas políticas e maquinações do Império, o Clã Fênix respondeu ao desafio com a nobreza de seus fundadores.

Os Fênix são conservadores em aparência, com elaboradas, mas sóbrias roupas com detalhes destacados. Eles freqüentemente têm um ar contemplativo, como se pensando em algum mistério que outros não podem saber. Isso dá aos outros a impressão que os

Fênix são arrogantes, o que não é uma afirmação mentirosa. Fênix tendem a ser mais magros e mais baixos que a média.

Família Agasha (Bônus: +1 Inteligência)

Daimyo Atual: Agasha Chieh

A menor e mais nova família do Clã Fênix, a família Agasha é descendente do shugenja que deixou o Clã Dragão durante o reino de Hitomi. Os Agasha cortaram seus laços com o Dragão, dizendo que Hitomi traiu tudo que Togashi construiu no Clã, e juraram fidelidade a um enfraquecido Clã Fênix. Sua defecção os rendeu a gratidão da Fênix, que foi dizimada quase que sem recuperação da Guerra dos Clãs, assim como um lugar para um Agasha entre eles como Mestre do Ar. Desde sua aceitação na Fênix, os Agasha têm se achado entre as constantes disputas das três outras famílias. Eles continuaram o estudo do estranho estilo de magia e alquimia que os tornaram famosos no Clã Dragão, e os Isawa classificam suas práticas tanto como "surpreendentemente esclarecedoras" ou como "truques de camponês". Os Agasha já passaram gerações sem serem compreendidos pelo resto do Império, então as opiniões dos Isawa não influenciam muito seus caminhos.

Agasha são raramente vistos fora das terras da Fênix, preferindo ficar entre eles e seu novo clã. Apesar de sua reclusão, os Agasha rapidamente ganharam uma reputação na Fênix (e por eles, no Império) como versáteis e capazes pesquisadores de mágica incomum. Um dos primeiros presentes dos Agasha aos seus novos senhores Isawa, foram as teorias de magias de "elementos combinados", que causaram a revolta do Conselho Elemental a princípio. Depois que o choque inicial de teoria tão radical passou, os Isawa reconheceram o uso de tal pensamento não ortodoxo… Enquanto permanecesse numa família tão pequena. Apesar dos Isawa e Shiba terem várias livrarias de conhecimento proibido ou obscuro, quando algo realmente bizarro é descoberto, um Agasha é chamado para auxiliar nos estudos.

Lembrando seus antecessores Dragões, samurais Agasha têm um porte levemente maior que os de outros Fênix, apesar de não terem peso excessivo. Eles preferem tatuagens elaboradas, uma lembrança dos seus dias de fidelidade ao Dragão, que os dividiu. Como resultado dessas tatuagens, eles têm o costume de expor mais carne do que outros Fênix considerariam apropriado.

Família Asako (Bônus: +1 Percepção)

Daimyo Atual: Asako Toshi

A amiga mais próxima de Shiba foi uma mulher chamada Asako, que ficou famosa por sua natureza gentil e seus talentos nas artes da cura. Quando Shiba marchou para as Terras Sombrias para ver o destino dos Trovões e Shinsei, Asako chorou, já sabendo que perdera seu marido para o conflito contra o Kami Negro. Quando a alma de Shiba retornou no corpo de um de seus seguidores Asako estava chocada pela descoberta que seu amigo trouxera para ela: Shinsei suspirou os segredos do universo ao ouvido de Shiba quando seu corpo mortal morreu. Com tal conhecimento, Shiba poderia achar a vida eterna, mas também sabia que Asako poderia resolver o mistério também. Como os monges de Shinsei e as ordens tatuadas do Dragão, Asako e seus seguidores se retiraram do Império para contemplar a sabedoria que Shinsei havia deixado para a Fênix. Eles descobriram que o lugar dos homens mortais no universo era o da iluminação definitiva que esperaria por qualquer um quando estivessem prontos para abraça-la… Mas os Asako foram acometidos por sua arrogância e acreditaram que isso significava que estavam destinados a se tornarem Fortunas por direito adquirido algum dia. Esse ensinamento continuou nos Asako por gerações, guiando vários no caminho da iluminação, mas sentenciando outros a um destino tenebroso. Uma geração depois, os segredos desse desentendimento foi revelado aos Asako pelo seu atual daimyo, Toshi, e os Asako novamente se acharam traçando corretamente a Trilha do Homem. Os Asako se vêem como guardiões do destino da humanidade, mas não divulgas os segredos da Trilha do Homem para ninguém de fora de sua família. Eles acreditam que muitos mortais não estão preparados para esse conhecimento — de fato os próprios Asako não estiveram preparados para ele na primeira vez com sua perspicácia inata.

Os Asako se orgulham de sua reputação como estudantes e curandeiros, muito parecidos com a Asako original. Poucos se comparam às suas perícias em medicina natural e sobrenatural, inclusive, até mesmo as famílias Imperiais solicitam seus conhecimentos com grande freqüência. Seus estudos meditativos também ajudam-nos a catalogar grande parte do conhecimento do Império e de sua história. Apesar de não terem papel formal como historiadores como a família Ikoma, as livrarias dos Asako são impressionantes e vastas. Negociar com um Asako pelo acesso a ela, porém, é outra história. Os membros da família tendem a serem convidativos e viajantes emissários que ou viajam às cortes ou para secretamente guiarem os outros na Trilha do Homem, ou eremitas que preferirão lidar com pergaminhos que com pessoas.

Os Asako tem uma forte tradição asceta, e suas aparências refletem isso. Muitos raspam suas cabeças, e vestem apenas humildes trajes. Isso os põe num forte contraste aos Isawa, enfatizando a longa divisão entre as famílias.

Família Isawa (Bônus: +1 Vontade)

Daimyo Atual: O Conselho Elemental — Isawa Nakamuro (Ar), Isawa Sachi (Terra), Isawa Ochiai (Fogo), Doji Akiko (Água) e Shiba Ningen (Vácuo)

Poucas famílias têm tradições e histórias tão orgulhosas e complexas como as da família Isawa. Como estudantes e mestres do arcano, eles são bem acostumados à diferença entre percepção e realidade. Alguns apontam as ações de Isawa como egoístas e de um homem sem honra, mas os Isawa entendem que as motivações de seu fundador não foram em nada parecidas com isso. Para Isawa, o que Shiba queria era sua ajuda para solucionar um problema que os Kamis trouxeram por si mesmos e queriam a colaboração de Isawa para isso. O que os Isawa entendem e vários não toleram que seja isso, é que Isawa não deveria ter concretizado sua arrogância, mas Shiba o fez. Desde sua fundação os Isawa guiaram a Fênix ao longe de seus deveres ao Império, mas nenhum tão cuidadosamente em seu papel de guardiões da magia do mundo. Tão grande é sua sabedoria e domínio que a palavra de um shugenja Isawa é quase sempre considerada o fim do assunto quando ele é magia. Shugenjas Isawa experientes são chamados para investigar quando um distúrbio sobrenatural acontece, e assim eles não têm autoridade oficial (assim como as dos Magistrados de Jade), mas a maioria crê que a presença de um Isawa garantirá que o assunto será bem resolvido.

De seu próprio ponto de vista, os Isawa percebem que não são necessariamente os mais poderosos shugenjas de Rokugan, mas acreditam que são os mais responsáveis. A história da família não é abundante em corrupção ou abuso do poder, mas quase todo incidente é solucionado rápido e internamente. Eles compreendem que o poder engana aqueles que tentariam usa-lo para o mal e cometem avanços despreparados. Os Isawa também percebem que preparação envolve estudo, e uma grande quantidade de artefatos amaldiçoados e corruptos são levados à família para investigarem-nos. Os mais perigosos desses itens são escondidos em Gisei Toshi, a Cidade do Sacrifício, um lugar que poucas sabem que realmente existe. Em vários sentidos, os Isawa se vêem como guardiões do Império do mesmo jeito que Caranguejo protege Rokugan das Terras Sombrias, mas os perigos da Fênix são muito mais sutis e persuasivos.

Os Isawa geralmente se vestem com roupas esvoaçantes com dramáticas e fortes estampas. Seus cabelos são negros quase sem exceções, e não é incomum para os Isawa serem magros e pálidos como resultado de excessiva devoção ao seu trabalho e ao desgaste de seus corpos físicos.

Família Shiba (Bônus: +1 Vigor)

Daimyo Atual: Shiba Mirabu

Os Shiba têm uma incomum posição para uma família descendente do Kami de seu Clã. Quando Shiba se ajoelhou perante Isawa, ele fez um juramento que sua família manteria por toda

história do Clã Fênix, algo que os deixa tanto como servos como protetores dos Isawa. Devido ao sacrifício de Shiba, sua família raramente demonstra qualquer traço de orgulho desnecessário, mas mantêm a teimosia comum ao Clã. Mais que uma vez o papel dos Shiba como protetores se conflitou com o papel dos Shiba de subordinados dos Isawa — afinal, os Shiba não têm direito de dizer a seus senhores onde podem e onde não podem ir, mesmo pela própria segurança deles. Esse conflito definiu a relação entre os Shiba e os Isawa desde a fundação do clã, mas não é uma divergência à qual os Shiba reagem com hostilidade. De fato, a família percebe seu lugar e os bushis da família abordam cada situação com paciência e compreensão. Mesmo os Isawa não podem questionar as intenções honestas de seus guardiões, pois incontáveis vidas de Shiba já foram dadas pelos anos de proteção aos Isawa.

Vários Shiba imitam seu ancestral aplicando-se às mesmas artes pacíficas de estudo juntamente com seu treinamento marcial. Enquanto vários bushis vêem a guerra e o conflito como meios de vida, os Shiba vêem apenas que isso é parte de seu dever para com os Isawa. Graças à escolaridade dos Shiba, eles têm uma dificuldade em ver a morte como algo glorioso e vêem apenas o fim de uma vida repleta de experiências e possibilidades. Graças à compreensão que os Shiba têm de seu papel como guardiões ser tão profundo, eles lançariam fora suas vidas para que outro vivesse e continuasse a contribuir com o mundo. Naturalmente, enquanto a Fênix é aliada próxima da Garça, os Shiba estão mais próximos da Garça que qualquer outra família. A Garça freqüentemente solicita yojimbos dos Shiba para protegerem cortesãos Doji ou artistas Kakita, e a Fênix nunca perde a chance de estudar as artes ao lado de seus aliados.

Os Shiba são a definição de médias em termos de famílias modernas de samurais. Seu porte e características são vagas, e preferem o cabelo e vestimenta tradicionais. A qualidade que diferencia vários Shiba uns dos outros é sua armadura. Ter apenas uma família de bushis significa que a Fênix pode ter muito mais tempo em esculpir armaduras, e são freqüentemente extremamente elaboradas e individualizadas.

O Clã Garça

Campeão do Clã: Doji Kurohito

A mais graciosa, bela, e encantadora criatura a pisar na face de Rokugan fora Doji, irmã de Hantei e fundadora do Clã Garça. Apesar dos exércitos de seus irmãos terem domado a terra do nascente Império, foi Doji que trouxe a arte e civilização às tribos bárbaras que os Kamis encontraram. Apesar do coração de Hantei ter sido eventualmente vencido por uma mortal, estava claro que Doji era sua irmã predileta, e os descendentes da Primeira Garça sempre estiveram perto da Dinastia Hantei. Mesmo nos dias de hoje, com a ascensão da Dinastia Toturi, o Clã Garça permanece uma poderosa figura nos aspectos da arte e da corte do Império. Eles são conhecidos como a Mão Esquerda do Imperador, a mão da paz, e por causa deste poder, os da Garça são quase inseparáveis de seus aliados Imperiais. Inspirados na imagem de sua fundadora, samurais do Clã da Garça travam guerras de palavras inteligentes e não raramente vencem batalhas apenas por sua astúcia e honra. Poucas cortes relevantes são feitas sem um representante da Garça — de fato, geralmente a mera presença de um embaixador da Garça garante a significância da corte. O charme dos embaixadores da Garça, combinado seus artesãos, historiadores, e outros samurais garantem que serão bem recebidos em praticamente qualquer terra, e o Clã como um todo pode obter favores de qualquer samurai de toda Rokugan — ou mesmo do Imperador com alarmante freqüência.

Isso não quer dizer que a Garça sobrevive apenas de palavras. Assim como Lady Doji trouxe um caminho de paz e artes a Rokugan, seu noivo mortal, Kakita, estabeleceu a primeira academia formal de esgrima. Muito do que é considerado aceitável no combate individual foi estabelecido há séculos por Kakita, assim como Doji estabeleceu vários nuances de comportamento cortês. Combinados com a astúcia dos guerreiros Daidoji, bushis capazes de surpreender e superar forças muito maiores que as suas, aqueles que pensam na nobre Garça como algo parecido a nobres emplumados, quase sempre percebem a realidade de seus enganos muito tarde.

Em suma, samurais Garça têm excelentes hábitos. Eles tendem a serem esguios por possuírem um corpo mais atlético do que musculoso, e favorecem o uso de longos, fluídos cabelos que amarram em combate. Os artistas da Garça são os melhores de Rokugan, assim, é raro um Garça que não esteja bem vestido.

Família Asahina (Bônus +1 Vontade)
Daimyo Atual: Asahina Sekawa

A linhagem dos Asahina não foi parte do Clã Garça no amanhecer do Império. O conto do nascimento da família Asahina começa séculos atrás com uma invasão do Leão às terras da Fênix por algum insulto esquecido. Isawa Asahina, Mestre do Ar da Fênix da época, direcionou seus talentos no ar, fogo e magias de guerra contra os inimigos de seu clã com a dedicação de um homem que sabia que estava enfrentando um inimigo superior. Com o tempo, a intervenção do Clã Garça cessou o ataque e emitiu um tratado entre Fênix e Leão. Apesar de vários Fênix agradecerem seus aliados da Garça pela ajuda, Asahina estava furioso por milhares de mortes da Fênix que não seriam vingadas. Numa atitude chocante, o Mestre do Ar começou a destruir terras da Garça, exigindo sangue por sangue. Com seu exército no sul esperando um possível ataque do Caranguejo, a Garça tinha poucos bushis para impedir o poderoso Mestre e seus vilarejos começaram a queimar. Apenas uma guerreira, Doji Kiriko, escolheu lutar contra o Fênix, exigindo que parasse seus ataques e não fazendo movimento para sacar sua espada. Quando a magia do Mestre do Ar queimou a mulher repetidas vezes, a ira de Asahina finalmente cessou e foi substituída por um simples e frio sentimento: um profundo remorso por suas ações.

A vergonha de Asahina era tão profunda que ele abnegou a sua descendência da Fênix e se declarou um reles ronin servo da Garça. Ele curou a samurai-ko Doji por vários meses e passou muito tempo construindo maravilhosos artefatos para cada uma das famílias da Garça. Os mestres da Garça ficaram tão impressionados com a dedicação de Asahina que permitiram-no jurar fidelidade ao Clã e se casar com a mulher que quase assassinou. Com o tempo, os talentos de Asahina o fizeram uma escolha óbvia para fundar a primeira escola de shugenjas da Garça, e antes da morte do ex-Mestre do Ar, o Campeão da Garça nomeou Asahina mestre de sua própria família por seus esforços e contribuições significativas à Garça.

Desde esse tempo, a família Asahina se tornou conhecida pelo seu zelo com a paz e as artes introspectivas de adivinhação e criação. Mesmo entre a pacífica Garça, membros dos Asahina são pacifistas notórios, às vezes recusando-se a se defenderem de um inimigo que impõe um risco óbvio às suas vidas. Durante a Guerra dos Clãs, apenas uma ordem direta do Campeão Doji Hoturi levou os Asahina a erguerem-se e destruir os exércitos que incendiavam seus próprios campos e cidades. A única exceção a essa jura de paz são os corruptos adeptos das Terras Sombrias — manifestações físicas do pecado e corrupção, diametralmente opostas à filosofia Asahina de paz. A família também honra seu fundador estudando e aperfeiçoando a arte de *tsangusuri*, a arte de criar nemuranais (itens mágicos) como fetiches menores e amuletos para proteger e fortalecer o usuário.

Os Asahina são de longe a mais reservada família da Garça. Eles tipicamente usam roupas sacerdotais, mesmo aqueles que não são shugenjas. Não é incomum que pintem o cabelo de branco, e preferem roupas mais sóbrias e simples que seus aliados.

Família Daidoji (Bônus: +1 Reflexos)
Daimyo Atual: Daidoji Kikaze

Depois da guerra contra Fu Leng, o contagiante sorriso e os olhos brilhantes de Lady Doji foram sombreados tão profundamente que nem mesmo a Primeira Garça podia esconder sua tristeza. Toda

noite quando ela fechava seus olhos, ela tinha visões de sua filha, a Trovão da Garça, Doji Konishiko viva nas Terras Sombrias e em grande perigo. Um dos filhos de Doji, o silencioso e maturo Hayaku, não conseguia ver sua mãe nesse estado. Ele pediu a seu pai permissão para viajar às terras do Caranguejo e explorar as Terras Sombrias para descobrir a fonte das visões de sua mãe. Ele percebeu claramente que isso era um truque das forças de Fu Leng querendo privar o Império de seu espírito, Lady Doji, e clamar uma pequena vitória mesmo com o Kami Negro sendo derrotado. Tempos depois, Kakita concordou a permitir que outro filho seu se aventurasse nas terras de Fu Leng, mas ele não poderia contar a sua esposa. Sozinho e escondido, Doji Hayaku viajou às terras do Caranguejo e convenceu os guerreiros que poderia adentrar as Terras Sombrias — que de fato não era um feito pequeno.

Três anos se passaram, e o coração de Kakita se tornou tão frio quanto o de sua esposa, temendo que não apenas ele enviou filho à morte, mas também mentira para sua esposa ao faze-lo. No inverno do quarto ano, Hayaku retornou à Garça, mas sua jornada o transformou. Seu cabelo se empalideceu e sua face mudou como se tivesse envelhecido vinte anos. Uma cicatriz marcou a garganta de Hayaku, uma ferida feroz batalha que o roubou a voz para sempre. O jovem bushi sacrificou sua inocência, sua beleza e sua voz por apenas uma coisa: a espada de sua irmã, Konishiko, que ele silenciosamente pôs aos pés de sua mãe. Quando a Primeira Garça tocou a arma, o aço cantou como se estivesse feliz, e todos ali reunidos sabiam que o Trovão da Garça finalmente retornou para casa.

Esse ato espetacular moveu Doji a declarar que o nome de seu filho agora seria Daidoji: "Defensor de Doji". Ele fundou sua família, uma linhagem de guerreiros dedicados às sutis artes do combate e táticas que conduziriam seu clã em conflitos contra números maiores e oponentes mais fortes. Passado o tempo, os Daidoji se tornaram o forte braço direito do Clã Garça, servindo como yojimbo, tropas guerrilheiras, e reforços. Os Daidoji são respeitados no campo de batalha por generais sábios, pois os bushis Garça são muito famosos por sua habilidade de usarem terreno, táticas de guerrilha, e outros recursos para reverter a situação contra inimigos que poderiam arrasa-los facilmente. Os Daidoji continuam a as tradições de seu fundador, levando vários deles a tingirem seus cabelos de branco em tributo e aprenderem a usar a yari (arma predileta de Hayaku) assim como a espada. Devido às suas funções práticas e perícias óbvias, vários Daidoji foram ordenados a defenderem as famílias Imperiais guardando Toshi Ranbo quando ela foi nomeada a nova Cidade Imperial. Lado a lado com os vigilantes guardas Seppun, a mera presença dos bushis Daidoji exerce um grande papel na defesa da cidade.

A palavra que melhor define um Daidoji é "áspero". Eles parecem decididamente deslocados no típico refinamento da Garça, pois tendem a terem olhares severos sobre eles mesmo nas melhores situações. Treinar com armaduras pesadas resulta na maioria dos Daidoji serem de maior porte que outros Garça.

Família Doji (Bônus: +1 Inteligência)
Daimyo Atual: Doji Kurohito

Descendentes da Lady Doji, os Doji buscam por um apenas um ideal: excelência. Quando os Kamis caíram no mundo mortal dos Paraísos Celestiais, foi Doji que se transformou as tribos desorganizadas em homens e mulheres. Quando a Primeira Garça completou a aparentemente impossível tarefa, ela semeou a paz e compreensão entre seus completamente diferentes irmãos e irmãs diante da invasão de Fu Leng. Eficazmente, ela ajudou Hida e Bayushi a porem de lado as desconfianças um pelo outro para minimizar os avanços que o Kami Negro fazia pelo Império. Depois da derrota de Fu Leng, ela e seu filho Nio se colocaram a criar tudo aquilo que seria considerado "comportamento civilizado" nos séculos por vir. A arte da negociação, os caminhos das alianças e tratados, assim como os sistemas de comércio e permuta foram todos desenvolvidos sobre os escrupulosos olhos de Lady Doji. Com sua ajuda, seus descendentes se tornaram talentosos, reverenciados artistas, executando obras de beleza impressionante a partir dos mais simples materiais. Hantei mesmo comentou certa vez sobre sua irmã: "Ela não pode tocar uma coisa sem que esta se torne mais valiosa, apenas por estar em sua presença".

Mesmo na morte, a reputação da perfeição de Doji não foi afetada. Como os anos passaram e seus irmãos e irmãs envelheciam bem, a Primeira Garça finalmente compreendeu que seu lugar não era mais no mundo mortal. Um dia, ela levou seu filho Nio a um desfiladeiro onde ela o contou vários de seus segredos e planos ainda não cumpridos, então caminhou para o oceano, serenamente sumindo nas águas. A partir dali, os Doji se tornaram não só a face do Clã Garça, mas o símbolo de perfeição em Rokugan. Os descendentes de Doji se destacam em todos os aspectos: é comum para um samurai Doji ser adepto às manobras da corte, as artes serenas, e no caminho do combate. Subestimar um Doji é um sinal de profunda estupidez, como um diplomata Shiba uma vez destacou: "A única coisa que os Doji parecem incapazes de fazerem, é a desonra".

Desde o começo do Império, a família Doji sempre manteve um estreito relacionamento com o Trono Imperial. Os Imperadores da Dinastia Hantei quase sempre tiveram noivas da Garça, e os filhos do Imperador treinados entre os artistas e guerreiros Doji com poucas exceções. Com a ascensão da nova Dinastia Toturi, a conexão dos Doji com o Trono não é tão direta, mas milhares de anos de tradição deixaram a família com vários aliados em cada Casa Imperial. Depois da destruição de Otosan Uchi, a família Otomo se mudou como honrados hóspedes (e provavelmente permanentes) dos Doji, fortalecendo ainda mais os laços entre Garça e as famílias Imperiais.

A imagem que a maioria tem dos Garça é a imagem de um samurai Doji: belo, gracioso, e imaculado. Quase todos os Doji tingem seus cabelos de branco para honrarem Doji Hayaku, que recuperou a Espada Ancestral da Garça das Terras Sombrias. Os Doji vestem-se cada dia com as mais finas roupas, como se estivessem na Corte Imperial.

Família Kakita (Bônus: +1 Agilidade)
Daimyo Atual: Kakita Noritoshi

Como todos os Clãs, a Garça foi ferida em seu íntimo pela primeira guerra contra Fu Leng. Quando Shinsei veio às terras do Clã Garça para juntar Doji Yasurugi aos seus Trovões, o jovem guerreiro aceitou sem hesitação. Pelo simples fato de ser nomeado por Shinsei como um herói da raça mortal, Yasurugi foi recompensado com a morte por um demônio assassino enviado por Fu Leng para impedir os planos do Pequeno Mestre. Enquanto Kakita e Doji observavam com horror, mesmo depois da destruição do assassino, seu primogênito sangrava até a morte no chão diante deles. Tudo estava perdido, quando a irmã gêmea de Yasurugi, Konishiko, ergueu a espada caída de seu irmão e proclamou que seu espírito vivia dentro dela e de sua espada. O conto de Doji Yasurugi é um dos que melhor definem o espírito da família Kakita, pois enfatiza a dedicação à esperança, honra, e à espada da família. Mesmo nos tempos mais negros, o espírito da família Kakita é o de buscar por esperança e valor em tudo.

Fora da Garça, os Kakita são conhecidos primariamente como espadachins devido à sua fundação e à poderosa Academia de Duelistas Kakita. Possivelmente a maior e facilmente a mais prestigiosa escola de esgrima em Rokugan, a Academia Kakita ensina os antigos segredos da própria técnica Kakita: um estilo tão antigo quanto o Império. Kakita foi um humilde e multifacetado homem e mesmo sendo primariamente conhecido por sua perícia com a espada, ele também praticava as artes construtivas e outras atividades pacíficas. Aos olhos dos próprios Kakita, a família se considera artistas e não necessariamente guerreiros, mesmo aqueles que estudam o caminho da espada quase excluindo as outras coisas. Eles levam todo esforço a sério como o dever juramentado de qualquer samurai, e como resultado se destacam no que quer que se apliquem a fazer.

Os Kakita têm uma rivalidade a família Matsu que surgiu no amanhecer do Império quando Kakita em Matsu se enfrentaram no Primeiro Torneio do Imperador. Kakita observava de longe e Matsu

derrotava e humilhava todos os oponentes que a desafiavam, pouco antes da vassala de Akodo ser declarada campeã, Kakita se levantou para duela-la. A bravura de Kakita era o bastante para derrotar Matsu, que subestimava severamente qualquer homem, como punição pelo tratamento desrespeitoso a seus competidores, Kakita a insultou recusando-se a cumprimenta-la quando o duelo terminou. O insulto não foi esquecido por nenhum lado desde esse dia, e a rivalidade, às vezes, chegou a envolver os Clãs Leão e Garça por inteiro.

Enquanto não tão extravagantes quanto seus primos Doji, os Kakita também põem grande ênfase em sua aparência pessoal. Eles nem sempre pintam seus cabelos de branco como outros Garças. Kakita são lisos e graciosos em sua aparência, os mais elegantes dos predadores.

Família Yasuki (Bônus: +1 Percepção)
Daimyo Atual: Yasuki Hachi

A menor família do Clã Garça inicia sua ancestralidade no episódio em que Kakita se pôs em sua busca para ganhar o coração de Lady Doji. Yasuki prometeu ajudar Kakita em seu caminho se ele, em troca, prometesse aceitar a fidelidade dela e de seus filhos e protegesse sua família. Kakita concordou, e a casa Yasuki nasceu pouco depois. As origens dos Yasuki são alvo de disputa entre os historiadores, pois não há prova real de que sua família tenha sido algo mais do que pescadores e comerciantes. Alguns costumam dizer que os Yasuki nasceram do sangue comum e não dos heróis fundadores como os Kamis ou seus vassalos, enquanto outros destacam-na como outras figuras humildes como Shosuro ou mesmo comparam-na à sábia Lady Seppun. Em todo caso, os Yasuki não são sensíveis a tais comentários, contanto que não ofendam Yasuki diretamente. Homens e mulheres dos Yasuki tendem a serem menos acostumados com o estilo de vida luxuoso que seus aliados do Clã Garça, e quase sempre preferem fazer algo eles mesmos ao invés de agirem por intermediários. Como Yasuki eles são realistas e ardis, o que os torna excelentes para a única tarefa que sua família conhece: trocas.

A história da família Yasuki depois de sua fundação é muito interessante, mais notavelmente nos séculos depois que a família foi denunciada como contrabandistas sem honra pelo Imperador em 387. Com pouca escolha, o Campeão da Garça concordou com a conclusão do Imperador de que os Yasuki faziam tratos ilícitos e ordenou que essas atividades parassem definitivamente. Os Yasuki foram banidos sumariamente das terras da Garça antes que tivessem chance de se defenderem (embora estivesse óbvio que não queriam), e o Caranguejo rapidamente ofereceu fidelidade à pequena família. Uma guerra explodiu entre Caranguejo e Garça como resultado, e apenas uma ordem do Imperador cessasse a violência — embora até aquele momento a Garça não tivesse perdido muito de seu território. Mesmo na nova paz, a Garça subitamente encontrou-se nas práticas erradas dos Yasuki que vieram a encher seus cofres.

Vários séculos depois, em 1158, o daimyo dos Yasuki morreu sem parentes próximos — até que uma estarrecedora descoberta de historiadores Otomo revelasse um jovem Daidoji chamado Hachi. O Imperador declarou Hachi daimyo da família do Caranguejo, e uma guerra novamente começou entre os dois clãs enquanto o Caranguejo repelia o que via como uma invasão hostil dos soldados da Garça que diziam estar meramente retomando o que era deles. A família foi novamente dividida entre Daidoji que juraram fidelidade aos Yasuki em nome de Hachi, Yasuki Caranguejos conservadores, e uma pequena quantidade de Caranguejos que juraram fidelidade à Garça. Yasuki Hachi terminou o conflito jurando fidelidade ao Campeão do Caranguejo — mas não esquecendo sua aliança com a Garça. Assim, a família Yasuki se tornou dividida entre Caranguejo e Garça, e Hachi serve a dois Campeões e Clãs desde esse dia. Hachi é o único membro dos Yasuki com tal dúbia aliança; todos os outros servem ou à Garça ou ao Caranguejo, e uma rivalidade amigável se desenvolveu entre membros da família em ambos os lados da divisão.

Os Yasuki da Garça são bastante práticos, talvez mais próximos em aparência aos Daidoji. Eles não são tão severos quanto seus primos, nem tão inclinados marcialmente. Entre outros Garças, um Yasuki se sentiria bem ao fundo, o que é exatamente onde eles preferem estar.

O Clã Leão

Campeão de Clã: Ikoma Otemi

Nunca houve qualquer dúvida de que o poder militar dominante de Rokugan ao longo da história do Império pertenceu ao Clã Leão, a Mão Direita do Imperador. Apesar das dificuldades que o clã sofreu ao longo das décadas, como a dissolução da família Akodo e sua reforma, o uso de maho pelos líderes dos Kitsu durante a Guerra Contra a Escuridão, entre outras, o Leão nunca hesitou ou pestanejou, contribuindo com mais tropas para a defesa do Império do que quaisquer outros dois clãs combinados.

O Leão experimentou uma tremenda mudança na liderança ao longe de dois anos. Akodo Ginawa, Ikoma Sume, e Matsu Ketsui, cada um dos daimyos das respectivas famílias, se retirou. Matsu Nimuro foi morto pelo Campeão do Unicórnio na Batalha de Sukoshi Zutsu, e Kitsu Juri morreu em misteriosas circunstâncias pouco depois da batalha. A mudança na liderança não foi muito difícil até agora, em grande parte graças ao apontamento de Ikoma Otemi como Campeão do Leão, um apontamento que agradou todas as famílias do clã. Os conflitos políticos nascentes entre o Imperador e o Shogun começaram a desgastar relações dentro do clã, porém, e o resultado final das divisões ainda está para ser visto.

Os Leões são soldados consumados. Toda decisão maior em suas vidas é feita com o bushido como instrumento para medir suas atitudes. Seu atual Campeão, por exemplo, ignorou seu verdadeiro amor para se casar com uma inimiga porque era uma importante aquisição política para sua família. A maioria dos samurais do Leão têm pouco ou nenhum talento em fraude, e tendem a serem tão exigentes ao nível da rudeza. Ainda assim, os Leões não são os briguentos escandalosos que outros clãs os fazem parecer. Mesmo a longa inimizade entre o Leão e seus rivais, a Garça e o Escorpião, ramos do Leão não gostam da floreada linguagem e enganação. O Leão prefere a honesta e dedicada busca por vida que não deixa espaço para tais coisas.

Leões são soldados consumados, e parecem ser. Todo aspecto de suas aparências fala de disciplina e controle. Eles tendem a serem mais altos e levemente mais pesados que várias famílias graças a anos de treinamento militar. Alguns Leões pintam seus cabelos de vermelho brilhante ou já os têm naturalmente por ancestralidade Kitsu.

Família Akodo (Bônus: +1 Percepção)
Daimyo Atual: Akodo Shigetoshi

Sempre conservadores e inabaláveis, os Akodo sofreram consideráveis eventos durante o último século, eventos que quase destruíram uma família com uma longa e rica história de estabilidade e aderência ao bushido. Os Akodo são descentes do Akodo Caolho e seus seguidores juramentados. Não houve maior defensor do bushido nos dias primordiais do Império do que Akodo, e sua coragem e convicção logo foram adotadas pela família que usa seu nome.

A tentativa de golpe do Clã Escorpião em 1123 não foi algo que pudesse ser facilmente prevenido, mas o jovem Imperador Hantei XXXIX não pensou assim. Quando o ausente Akodo Toturi apareceu e derrotou Bayushi Shoju, demonstrou ao Imperador um desagradável tratamento de sua família. Assim, o Imperador dissolveu a família Akodo num acesso de raiva. Toda a família Akodo foi punida pela incompreendida falha de um homem. Os Akodo se dividiram, indo para outras famílias do Leão ou se tornando ronins para escapar da execução. Vários foram consumidos pela até então desconhecida Escuridão Enganosa, só sendo libertados décadas depois na Batalha do Portal do Esquecimento, quando a Campeã do

Dragão, Hitomi,batizou a Escuridão Enganosa de Akodo para destruir seu poder.

Desde a reforma da família, os Akodo têm sofrido para obterem seu lugar no mundo. Akodo Ginawa, daimyo indicado pelo Imperador depois que a família foi restaurada, não cometeu esforços para continuar como Campeão do Leão. Alguns detratores do Leão comentaram que depois da perda da *Liderança* de Akodo houve uma perda de estabilidade dentro do clã, como o cargo de Campeão foi direcionado aos Ikoma, aos Kitsu e aos Matsu, e agora de volta aos Ikoma. Os Akodo estão entre os maiores oponentes vocais desse ponto de vista.

A família Akodo governou o Clã Leão por quase mil anos, com raras exceções. Eles foram supridos com os melhores estrategistas do Império, e a já exaurida história de que nenhum general Akodo nunca foi derrotado no campo de batalha é muito creditada, mesmo que apócrifa.

Os Akodo estão entre as mais tradicionais famílias de bushis. Eles treinam regularmente e extremamente aptos e torneados em aparência. Eles preferem cabeças raspadas com cabelos presos e roupas tradicionais, com uma aparência quieta que sugere tranqüilidade e serenidade. Mais do que outros Leões, eles encorpam a aparência disciplinada pelo qual o clã é tão bem conhecido.

Família Ikoma (Bônus: +1 Atenção)

Daimyo Atual: Ikoma Korin

Os Ikoma parecem se exercitar em se contradizer. A família produz tanto historiadores quanto estrategistas, escolhendo dois caminhos completamente diferentes que a família considera intimamente ligados. Ambas as tradições podem ser ligadas ao seu progenitor, o guerreiro Ikoma que serviu o Kami Akodo Caolho. O primeiro Ikoma era um contador de histórias e um astuto guerreiro, muito amado pelos samurais que seguiam a bandeira de Akodo. Muitos apontam vários contos da carreira sórdida de Ikoma que indicam que ele foi menos exemplar em matéria de honra do que seus descendentes se lembram, mas poucos arriscam a ira dos Ikoma em discutir isso abertamente.

A maioria dos Ikoma é exatamente o que eles aparentam ser: completamente devotos do bushido. Eles seguem suas profissões com a mesma paixão que apenas um verdadeiro apóstolo pode ter. Assim, Ikoma que estudam táticas têm servido como tenentes e oficiais de Akodo por séculos, e assumido o comando de várias forças do Leão enquanto os Akodo estiveram em exílio durante as Guerras dos Clãs. Aqueles que estudam a História se concentram em se lembrar dos contos dos ancestrais do Leão, fielmente gravando novos contos nos registros históricos do Leão e servindo como contadores de histórias e oficiais morais para os exércitos do Leão. Esses narradores, também chamados omoidasu, são os únicos samurais do Leão a quem é apropriado mostrar emoção numa freqüência regular. Eles oficialmente servem como voz do Clã Leão.

O atual Campeão do Leão é um Ikoma, um fenômeno que aconteceu apenas duas vezes na história do clã. O serviço de Ikoma Otemi ao clã não tem sido nada além de excepcional. Vários Ikoma celebraram seu apontamento abertamente, acreditando ser uma validação pela rica tradição de serviço da família.

Ikoma são mais encorpados que outros Leões, quase sendo obesos. Isso deriva de sua preferência de estudar ao invés de agir, apesar dos Ikoma mais jovens serem mais magros e raramente ganharem peso notavelmente até que envelheçam. Ikoma mais velhos parecem preferir barbas, o que não é particularmente comum em outras famílias do Leão.

Família Kitsu (Bônus: +1 Atenção)

Daimyo Atual: Kitsu Katsuko

Os Kitsu talvez tenham a mais bizarra história de qualquer família existente no Império. Sua história está inexoravelmente ligada à história primordial do Império, quando Akodo levou seus exércitos contra uma misteriosa raça de criaturas leoninas chamadas de Kitsu. Essas criaturas eram incompreendidas pela humanidade, e a criam-se ser perigosos predadores. Certamente que o encontro inicial com essas criaturas foi lamentável, e várias mortes acidentais foram resultado de embaixadores em pânico que culparam os Kitsu. A comando de seu Imperador, Akodo se ofereceu para exterminar as criaturas do reino mortal. A luta foi intensa, pois os Kitsu eram capazes de iludir e possuíam várias habilidades místicas. Foi assim até uma terrível batalha nas montanhas, quando Akodo enfrentou o líder dos Kitsu num combate pessoal, que o Kami percebeu que terrível engano havia cometido.

Os Kitsu não eram animais sedentos de sangue, mas criaturas inteligentes e místicas com uma rica história e tradições próprias. Akodo fez o que podia para reparar-se perante os Kitsu, mas o dano em seus números era muito severo. Os Kitsu estavam morrendo. Durante os dias da primeira guerra com Fu Leng, quando parecia que o Clã Leão desapareceria no terrível rumo da guerra, Akodo fez uma tentativa final de salvar os Kitsu. Ele suas filhas a cinco Kitsu sobreviventes, que se transformaram em homens para casarem-se com as jovens mulheres. Assim, a família Kitsu nasceu.

O legado espiritual da raça dos Kitsu não foi perdido. Os Kitsu tem uma rica tradição mágica, produzindo poderosos shugenjas que ajudam os exércitos do Leão em batalha. Num número pequeno, porém, há os que nascem com algo mais. Esses indivíduos são treinados como sodan-senzo, shugenjas com o poder de quebrar as barreiras entre os reinos espirituais e viajar além do Ningen-do. Eles também podem ver e interagir com os espíritos ancestrais que são elementos onipresentes na vida de um samurai.

Apesar de sua característica e muito marcante aparência física, vários Kitsu têm um estranho ar sobre eles que outros descrevem como “de outro mundo”. Isso se deve à sua história e suas origens, e é mais resultado do costume do observador que qualquer outra coisa. Kitsu são grandes, e vestem mais conservadoramente que outros Leões; dando a eles uma aparência monótona. Kitsu com descendência fortemente ligada aos fundadores de sua família podem ter cabelos vermelhos e olhos vermelho-dourados brilhantes.

Família Matsu (Bônus: +1 Força)

Daimyo Atual: Matsu Kenji

Por vários anos os Matsu foram a mais precipitada família do Império. Eles não escondem nada, avisando o mundo sobre sua natureza, seus pensamentos e opiniões são nus para que o mundo os veja. Esse esteriótipo atrai admiradores, porém, como a verdadeira natureza dos Matsu tende a ser de furiosos, implacáveis guerreiros que são rápidos em cicatrizarem os outros por suas falhas.

A linhagem Matsu começou com uma mulher chamada Matsu, que foi reconhecida como uma das mais fortes seguidoras de Akodo, uma excepcional guerreira, temperamental e arrogante, mas poucos a repreenderiam por seu comportamento sem arriscar sua ira, um destino que poucos sobreviveram. O confronto entre Matsu e Kakita no primeiro Teste do Campeão de Esmeralda criou uma rixa milenar entre Leão e Garça. Foi o motivo que Matsu Tsuko usou contra Akodo Toturi para que a dissolução dos Akodo durante as Guerras dos Clãs fosse realmente efetiva. E ainda, foi a fúria de Matsu que colocou o Leão em inumeráveis conflitos durante sua longa história de guerras.

Os Matsu floresceram nos recentes anos. Os múltiplos conflitos das décadas passadas os deram a oportunidade de saciar sua sede por batalhas, notavelmente reduzindo a sempre vista fúria destruidora que estava tão presente em seus números ao longo da Guerra dos Clãs. Vários ainda se recuperam do desfecho da Guerra do Sapo Rico, e muitos da família defendem a idéia de ir à guerra contra o Unicórnio novamente para vingar a morte de Matsu Nimuro.

O recente apontamento de Matsu Kenji como daimyo foi amenizante. Seu predecessor, Matsu Ketsui, teve uma poderosa e nobre família levada à ruína num curto período de tempo. Sua filha Satomi se perdeu para o Reinado de Sangue, e seus dois filhos, Domotai e Nimuro foram perdidos para o seppuku e para a batalha, respectivamente, e nenhum neto ainda alcançou a idade de gempukku.

Apesar dos Matsu e Akodo terem se reconciliado suas diferenças como famílias, suas aparências ainda permanecem um grande contraste uma para a outra. Os Matsu são mais musculosos, com um porte geralmente maior. Eles preferem selvagens e elaborados estilos de cabelos que são normalmente arrumados na maneira sugestiva ao nome do clã. Sua aparência, mesmo quando calma, sugere um potencial surto de violência, que vários apontariam como vindos de seu olhar selvagem.

O Clã Mantis

Campeã do Clã: Yoritomo Kumiko

Se qualquer Clã Maior pode rivalizar com o Escorpião por uma reputação indesejável, este é o Clã Mantis. E assim como o Escorpião, essa reputação não é completamente desmerecida, pois o Mantis tem quase mil anos de pirataria e malícias gerais para merece-la.

O Clã Mantis foi formado por Hida Kaimetsu-uo, o filho de Hida Osano-Wo e neto de Hida. Quando foi negado seu direito de nascença em lugar do segundo filho de Osano-Wo, Kaimetsuo-uo deixou as terras do Caranguejo e tentou sua sorte nas distantes Ilhas das Ervas e Seda. Lá, ele encontrou o contador de histórias Unmei, que dividiu com ele contos de heroísmo testemunhados em primeira mão antes do Dia do Trovão. Inspirado, Kaimetsu-uo votou criar uma dinastia digna de seu tio, o Trovão Hida Atarasi. Seguidores gradualmente viam se juntar a ele, e com o tempo o Mantis foi reconhecido como o primeiro Clã Menor de Rokugan (apesar da Raposa insistir que foram os primeiros a serem reconhecidos).

O legado de Kaimetsu-uo foi bem conturbado. Ao longo do tempo, seu povo foi herói, erguendo-se contra os gaijins na Batalha do Alce Branco, e vilões quando seu daimyo Gusai Ryoshida tentou assassinar o Imperador. Em geral, porém, eles se mantêm alheios a Rokugan, extraindo uma aproveitável senão solitária existência do mar e da costa, gradualmente acumulando riquezas pelo comércio e ocasionais atos de pirataria.

Durante a Guerra dos Clãs, o Campeão do Mantis, Yoritomo reunir vários Clãs Menores para sua causa e forjou o que foi chamado de Aliança de Yoritomo, uma força que podia rivalizar com a de qualquer outro Clã Maior. Junto com seus aliados, Yoritomo lutou contra os inimigos das Terras Sombrias que infectavam o Império e, no Segundo Dia do Trovão, se pôs antes dos Campeões dos Clãs Maiores e exigiu receber um lugar entre eles. Talvez apenas por causa das circunstâncias, o pedido de Yoritomo foi atendido, e o Clã Mantis se tornou o oitavo Clã Maior.

Viver como um Clã Maior não é possível sem ter dificuldades. O Mantis sofreu graves baixas depois da Guerra Contra a Escuridão e da Guerra dos Espíritos, logo absorvendo os Clãs Centopéia e Vespa aos seus exércitos. Assim que o clã começou a se recuperar, o herdeiro escolhido por Yoritomo, Yoritomo Aramasu, foi assassinado, e o cargo de Campeão caiu sobre uma veterana marinheira e comerciante chamada Kitao. A ordem rapidamente veio a ser restaurada graças à filha de Yoritomo, até que a até então era desconhecida, Yoritomo Kumiko, aparecesse. Uma breve, porém intensa guerra civil se seguiu, e Kumiko gradativamente venceu. A filha do Filho das Tempestades, era a nova Campeã do Mantis.

Os Mantis são um povo muito práticos e pragmáticos. Tendo sobrevivido séculos em isolamento, eles acreditam muito no individualismo. Eles vêem os outros Clãs Maiores com uma mistura de desdém e inveja, o que causa poucas relações com o continente. Vários Mantis mais jovens freqüentemente têm inseguranças natas que os levam a se provarem para o mundo exterior, levando-os a ou grandes heroísmos ou a se tornarem chatos insuportáveis.

Samurais Mantis variam muito de aparência de acordo com a família. Os Yoritomo tendem a serem mais brutos, de comportamento rude, indivíduos que têm um olhar endurecido pelos anos de experiência nos altos mares, devido às condições de suas casas nas ilhas. Tsuruchi são menores e mais atléticos, quietos e introspectivos. Os Moshi ficam com um estilo bem mais tradicional, com um ar de serenidade e calma que alguém esperaria de uma família de shugenjas.

Na atual situação política do Império, o Mantis está no meio de um vagaroso conflito de fogo lento com o Clã Fênix. Desde a famosa Chuva de Sangue, quando o feiticeiro maligno Iuchiban espalhou um ritual que corrompeu milhares de samurais, levando-os à insanidade e levando-os a atos de violência. Uma hostil força do Mantis estava nas terras Agasha nessa hora, e foi responsável pela destruição da Cidade da Lembrança. A Fênix ainda não perdoou o Mantis e o fato de terem aumentado as dificuldades de comércio pela costa só piorou a situação. Além da Fênix, o Mantis tem poucos inimigos anunciados, e desfrutam de uma aliança comercial coma Garça e com o Unicórnio.

Os Mantis têm uma aparência variada, pois as três famílias que compõem o clã têm origens e histórias completamente diferentes. É raro que alguma regra geral possa ser usada para identificar um indivíduo como um Mantis além de suas cores tradicionais e equipamentos.

Família Moshi (Bônus: +1 Inteligência)
Daimyo Atual: Moshi Amika

A mais tradicionalista família — alguns diriam a única — do Clã Mantis, os Moshi são matriarcais, e no passado devotavam-se quase que exclusivamente na adoração de Amaterasu, a Deusa Sol. Os Moshi, anteriormente conhecidos como o Clã Centopéia, proveu os tão necessários shugenjas para a Aliança de Yoritomo durante o momento inicial das Guerras dos Clãs. A Centopéia foi aliada próxima do Mantis durante os anos seguintes, mas sofreram uma perda cultural tremenda quando Amaterasu cometeu jigai e foi substituída por Hida Yakamo, o novo Lorde Sol. Quando o Mantis ofereceu aceitar os Moshi entre os seus como uma família igual, a família decadente aceitou imediatamente.

Os Moshi continuam a ser os únicos shugenjas do Mantis, reforçados por uma forte linhagem de shugenjas nos Yoritomo. A devoção de Yoritomo às Fortunas menos reverenciadas como Osano-Wo, Suitengu e Isora deu um novo foco aos Moshi. A bem-vinda aceitação de homens Moshi nas Escolas Yoritomo estreitou dramaticamente as relações entre as duas famílias.

Os Moshi são muito conservadores e tradicionais, mulheres particularmente. Fisicamente, eles lembram muito seus ancestrais da Fênix. Elas usam frescos e aerados mantos respeitosos. Os homens Moshi, leves e atléticos, freqüentemente treinam com os Yoritomo, ganhando considerável massa corporal e força como resultado.

Família Tsuruchi (Bônus: +1 Reflexos)
Daimyo Atual: Tsuruchi Nobumoto

Os Tsuruchi são uma família estranha, nascida em circunstâncias que nunca se repetiram. A família começou como o Clã Vespa, um clã menor resultante da campanha de um homem por vingança contra o Leão e o Escorpião, dois clãs que traíram seus pais. Apoiado por um Campeão de Esmeralda que tinha suas próprias razões para não gostar desses clãs, Tsuruchi retomou a casa de seus pais de seus traidores e criou o Clã da Vespa, samurais que põem de lado o bushido e o daisho pelo seu próprio código de honra e maestria do arco.

Tsuruchi, sempre ambicioso, aceitou interessadíssimo a oferta do Clã Mantis para se juntar a eles e dar origem à família Tsuruchi, pondo de lado as limitações de um Clã Menor de uma vez por todas. Desde esse tempo, os Tsuruchi se reinventaram, tiraram a necessidade e colocaram o desejo no lugar. Quando interagindo com outros do Império, os Tsuruchi usam uma wakizashi para simbolizar seu status como samurais adequados. Vários Tsuruchi, particularmente os suficientemente velhos para se lembrarem da Guerra dos Clãs, usam a wakizashi de qualquer maneira e não têm relação real alguma com ela.

Os Tsuruchi são uma família particularmente atlética, acostumada a viver em montanhas ermas e às vigorosas perseguições a criminosos pelo Império. A velocidade é muito valorizada, e o

treinamento tradicional dos Tsuruchi põe grande ênfase em feitos de destreza. Os Tsuruchi variam de perto da média a pouco além da média de altura. Vários Tsuruchi usam braceletes listrados de amarelo e preto, um lembrete das origens da família como o Clã Vespa.

Família Yoritomo (Bônus: +1 Força)
Daimyo Atual: Yoritomo Kumiko

A família governante do Mantis, os Yoritomo são muito atentos à situação política do Império, e a única família governante não descendente do sangue dos Kamis, e se orgulham disso. O orgulho dos Yoritomo de sua longa e ilustre história como o de qualquer outra família, pode ser traçada à sua ancestralidade do Clã Caranguejo durante a formação do Império. Ironicamente, seu seus clamores pela falta de sangue dos Kamis é essencialmente controversa pela validez de seus testemunhos de serem descendentes de Hida Kaimetsu-uo, neto de Hida. Não surpreendentemente, poucas pessoas mencionam isso na companhia de um Yoritomo.

Raros são os Yoritomo que não servem aos kobune Mantis por pelo menos parte de seus estudos. O estilo de luta de sua família incorpora manobras atléticas que exigem um superior senso de equilíbrio, exatamente o tipo de perícia que pode ser aprendida em um dos milhares de barcos do Mantis que navegam os mares rokugani. As dificuldades de seu treinamento tendem a tornar os Yoritomo grandes e poderosos indivíduos com pouca preocupação para bobeiras sociais, muito semelhantemente aos seus primos Caranguejos. Há várias exceções para a regra, com certeza, como demonstrado pelo ramo da família que treina cortesãos para representar o clã na corte, mas em termos gerais, isso não ocorre.

Viver no mar dá aos Yoritomo uma distinta aparência. Eles têm um corpo forte e um impressionante equilíbrio, ambos refletidos em seus portes e no meio de se locomoverem. Vários têm uma bronzeada, castigada aparência vinda das dificuldades da profissão escolhida, com uma atitude semelhante.

O Clã Unicórnio

Campeão do Clã/Khan: Moto Chagatai

O Clã Unicórnio já foi outrora conhecido como o Clã do Ki-Rin quando foi fundado pela Kami Shinjo. Diferente dos outros Clãs Maiores, o Clã não tem um extenso passado em Rokugan, mas ao invés disso traça a maior parte de sua tradição e história nos tempos em que os seguidores de Shinjo rumaram para as terras além do Império. Quando os primeiros Trovões derrotaram Fu Leng, Shinjo se achou repleta de arrependimento e preocupação. Ela amava seu irmão, Fu Leng, e ainda tinha esperanças que havia um meio de redimi-lo. Não obstante, a surpreendente corrupção do Nono Kami fez Shinjo pensar que havia possibilidade de outros perigos ameaçarem o novo Império de Hantei. Incapaz de viver num Império construído no sangue de seus irmãos e de saber o que há além do próximo horizonte, Shinjo reuniu os seguidores que iriam com ela ao desconhecido e explorariam o norte, para as Areias Ardentes e além. As viagens do Clã Ki-Rin formaram o que se tornaram depois, e suas bizarras aventuras e encontros fizeram com que o Clã Ki-Rin se tornasse algo completamente novo. Depois de gastar gerações fora do Império e adotar os costumes daqueles que reforçaram a bandeira Ki-Rin, o Clã percebeu que não se tornaram nem rokuganis nem algo completamente diferentes do que eram. Os filhos de Shinjo tomaram o símbolo do Unicórnio como seu totem e se apresentou assim ao Império quando retornaram oitocentos anos exílio voluntário.

A confusão e desconfiança que o Unicórnio encontrou nos trezentos anos depois de seu retorno os abateram levemente. Os Unicórnios são constantemente repelidos por seus costumes "bárbaros" e recusa geral a abrir mãos de suas tradições para s tornar mais parecido com os outros Clãs. O Unicórnio também é um povo muito nômade, levando-os a construir cidades e estruturas permanentes sempre que possível. Naturalmente, isso causa sérios problemas para estrangeiros que querem localizar um samurai Unicórnio em especial, ou para aqueles que querem achar uma semelhança entre a civilização do Unicórnio e as suas. Mesmo os Clãs tendo cidades, elas são bem diferentes, normalmente pelos propósitos de agricultura ou para conforto dos viajantes. Apesar do Império em geral não confiar no Unicórnio, ninguém pode negar a força seus cavaleiros ou sua perícia nas artes selvagens como o rastreio ou a caça. O retorno do Unicórnio para Rokugan trouxe desordem até mesmo para os mais astutos generais Akodo, e os famosos batedores Hiruma formaram um forte laço com o Unicórnio enquanto treinaram entre seus caçadores. Em suma, a razão pela qual os Unicórnios tendem a ser mais caçoados é a mesma razão que os torna mais temidos — eles são um forte, independente Clã repleto de imprevisíveis e exóticos recursos e táticas.

Nas recentes gerações, o surgimento de membros da família Moto que por séculos residiram além das fronteiras de Rokugan levou o Unicórnio a adotar suas tradições gaijins como nunca. Apesar de não desrespeitarem os caminhos que outros clãs escolhem, o Unicórnio prefere fazer as coisas à sua única maneira. Apesar de receberem diplomatas estrangeiros dentro de seus castelos e cidades e se referirem a Chagatai como seu campeão, eles preferem campos abertos, morarem em tendas, e se referirem a Moto Chagatai pelo seu devido título: o Khan.

Unicórnios se diferenciam dos samurais de outros clãs em qualquer situação devido à sua ancestralidade gaijin. Para várias famílias, isso se aplica às roupas e comportamento assim como características físicas. Unicórnios tendem a ser mais baixos e mais fortes que a maioria, com rostos largos e um longo, espesso cabelo.

Família Horiuchi (Bônus: +1 Vontade)
Daimyo Atual: Horiuchi Shem-Zhe

A mais jovem família do Clã Unicórnio, os Horiuchi foram fundados três gerações atrás, quando uma jovem shugenja Iuchi salvou o filho de um Campeão de Clã de uma quadrilha. O daimyo dos Shinjo ficou tão impressionado com a coragem e perícia da quieta mulher que a declarou daimyo de sua própria linha familiar, uma recompensa que tanto honrou quanto assustou a pacata Shoan. Apear de ser uma mulher simpática e inteligente, Shoan não tinha ambições de se tornar uma poderosa samurai-ko. Apesar do guarda de honra de Shinjo Yokatsu garantir que ela jurou fidelidade ao nome Horiuchi, muitos acreditavam que o nome morreria depois dela. Então, durante a Guerra dos Espíritos, Shoan achou seu destino ao lado de sua família. Ela protagonizou uma disputada guerra entre os exércitos de Toturi I e Hantei XVI que causou uma divisão em várias famílias pelas mortes que deixaram tantos órfãos sem lugar para ir e começaram a se acumular em números inéditos. Como um dos Clãs menos afetado na Guerra, o Unicórnio abriu suas portas para os órfãos que encontraria ajuda, e Horiuchi Shoan, em troca, se tornou líder da força de misericórdia do Unicórnio. Mais tarde, essas crianças cresceram e juraram fidelidade ao nome adotivo da família.

Devido à mistura das crianças que seguiram a primeira geração de Horiuchi, a família não é necessariamente de shugenjas, apesar de predominantemente ser. Vários Horiuchi são estudantes em algum grau e bem acostumados a vários assuntos sobrenaturais, mas existe um grande número de bushis entre eles. Como uma pequena família, eles são muito alheios às políticas do Império, contanto que deixem continuar seus estudos sem interferência. Isso levou os Horiuchi a várias descobertas na arte do *meishodo*, a arte do Unicórnio de mágica produzida por objetos e amuletos ao invés de manuscritos. O sucessor de Shinjo Yokatsu como Campeão também reconheceu o valor da pequena família, e pouco depois da Guerra dos Espíritos os encarregou de patrulharem las fronteiras com a Floresta Shinomen para proteger os dormentes aliados Nagas. Um dever muito simbólico — Nagas mais que suficientes saíram do sono da raça para deter invasores à selvageria de Shinomen não se vá — mas os Horiuchi valorizam a chance de servirem ao seu Clã e estudarem a magnífica floresta ao mesmo tempo.

Vindo de uma variedade de famílias diferentes, a primeira geração de Horiuchi e de seus filhos têm pouco em comum fisica-

mente. Coletivamente, eles favorecem trajes humildes que lhes dão uma impressão de uniformidade, mesmo que não se pareçam um com o outro.

Família Ide (Bônus: +1 Atenção)
Daimyo Atual: Ide Tang

A jornada do Clã Ki-Rin para além das Areias Ardentes foi um desafio no qual heróis nasceram e o destino de várias famílias foi formado. Ide, um dos conselheiros próximos de Shinjo, emergiu desses homens e mulheres que ouviram seu verdadeiro chamado nesses tempos. Ide sempre foi um homem inteligente e empático, e esses talentos foram cruciais durante os vários encontros com as culturas gaijins. O jovem rapidamente se tornou perito em decifrar línguas estrangeiras e achar meios de evitar gafes sociais em sociedades que nunca lidou. A língua de prata de Ide salvou incontáveis vidas em mais de uma ocasião e sua compreensão intuitiva das emoções alheias garantiram que o Ki-Rin nunca desperdiçassem boas-vindas (quando as recebiam). Ide várias vezes foi de encontro a outra conselheira de Shinjo, Otaku Shiko, porque Ide valorizava soluções pacíficas e Shiko não hesitava em resolver os problemas com violência quando necessária. Quando o derramamento de sangue era inevitável, Ide usava seus talentos para fazer a rendição dos adversários de Shinjo algo limpo e certo. Aqueles que desafiavam o Ki-Rin iam embora percebendo o erro tolo que cometeram, ou viviam com medo dele pelo resto de suas vidas.

Pela maior parte da história do Unicórnio desde o retorno a Rokugan, os Ide têm sido a chave em manter relações entre seu Clã e o resto do Império serem tão cordiais quanto é possível. Os Ide servem como os diplomatas e embaixadores primários do Unicórnio, apesar de alguns optarem pelo caminho do guerreiro, e Ide shugenjas não são tão raros. Em qualquer papel, os Ide normalmente têm vantagem por sua habilidade nata de relacionarem-se com os outros num nível pessoal. Cortesãos Ide apelam para qualquer faceta escondida que consigam captar por suas naturezas curiosas, e guerreiros Ide são semelhantemente notórios pela sua habilidade de "ler" um oponente em instantes. Apesar de historicamente dedicados aos ideais de paz e tranqüilidade, as ambições de Ide Tang aproximaram a família das visões militaristas do Khan do Clã, Moto Chagatai. Apesar disso causar discussões na família, nem Tang ou Chagatai têm feito algo para realmente trair as tradições dos Ide.

Vários comentam que os Ide têm uma forte semelhança com Hotei, a Fortuna do Contentamento. Eles têm semblantes planos e um sorriso fácil que torna seus trabalhos como embaixadores e emissários bem mais fácil. Eles preferem roupas sacerdotais que expressam sua natureza pacífica.

Família Iuchi (Bônus: +1 Atenção)
Daimyo Atual: Iuchi Yue

Como o resto do Unicórnio, os Iuchi são notórios e respeitados por suas técnicas e artes únicas. Durante a jornada do Ki-Rin para além de Rokugan, Iuchi foi exposto a perspectivas muito diferentes na arte da magia e do sobrenatural como um todo. Apesar de nunca abandonar sua devoção ao caminho dos kamis e da magia elemental, a distância que ele e seus estudantes percorreram de Rokugan, forçaram-no a se tornar criativo e adaptável a grande variedade de situações. Longe do poder dos espíritos elementais, Iuchi supriu seu poder com conhecimento gaijin, mesmo isso sendo uma blasfêmia não muito grave contra os Paraísos Celestiais. Uma das maiores semelhanças entre a magia gaijin que Iuchi estudou foi uma atitude compartilhada também pelo Tao de Shinsei: que mesmo que várias coisas no universo pareçam separadas, elas eventualmente se juntam como uma. Esse preceito fez as divisões entre os elementos parecerem menores para Iuchi, e antes que morresse, ele passou suas descobertas ao seu mais brilhante estudante. Depois de gastar gerações lidando com curiosos magos que agiam como semideuses tiranos, a família Iuchi também desenvolveu um profundo senso de responsabilidade onde seus dons de magia estavam concentrados. Aliado à sua natureza de Unicórnio, os Iuchi têm uma contraditória visão da magia, como algo que deveria ser livre e natural, mas também controlado e rigorosamente monitorado. Por essa razão, os Iuchi evitam usar seus dons para fins destrutivos e concentram-se nas artes da cura, fortificação, e estudo. Mesmo aqueles entre os Iuchi que não se tornam shugenjas têm lições de seus ancestrais, e não cometem ato de violência desnecessários.

Isso não quer dizer que os Iuchi sejam pacifistas ou que irão querer não participar do conflito quando a batalha é inevitável. O menor dos Três Exércitos do Khan, o Baraunghar, é primariamente composto de Iuchi treinados para a batalha. Shugenjas dos Iuchi são muito capazes em batalha, usando suas artes para refrear adversários e impulsionar seus aliados, não apenas causando dano direto aos inimigos com seu treinamento militar. Os Iuchi também são estudantes extremamente curiosos e procurarão o tempo que precisar para achar respostas para qualquer assunto misterioso apresentado a eles. Devido à experiência da família em terras estrangeiras, eles também tendem a ignorar as diferenças entre aceitáveis e "proibidos" tópicos de conhecimento. Estudantes Iuchi surpreendem os outros com uma vasta gama de assuntos em que são versados, e nem sempre de uma maneira boa.

Vários Iuchi têm um olhar perpetuamente aéreo, como se tivessem vindo de outros planos. Eles preferem cabelos compridos e roupas mais práticas de acordo com as exigências tradicionais. Eles são shugenjas treinados militarmente, e têm um porte mais atlético que vários shugenjas.

Família Moto (Bônus: +1 Força)
Daimyo Atual: Moto Chagatai

A história dos Moto começa com a jornada do Unicórnio para as Areias Ardentes, mas não como aliados de Shinjo vindo do Império. Ao invés disso, os Moto eram parte de um bando de nômades chamados Ujik-hai que o Clã Ki-Rin encontrou em sua jornada. Os Moto subestimaram e muito a coragem, habilidade do poder do exército da Kami, e freqüentes invasões dos Ujik-hai fizeram-nos respeita-los… E finalmente terem paz. Os seguidores de Shinjo e dos Moto aprenderam muito uns com os outros, e quanto os Uji-hai e Ki-Rin seguiram seus caminhos, vários Moto escolheram seguir a Kami divina onde quer que ela e seus filhos fossem. Desde esse tempo, a história dos Moto tem sito muito forte, mas nem sempre para o bem da família. A ousadia dos Moto levou a serem a glória sempre que o Ki-Rin, posteriormente Clã Unicórnio, encontravam batalhas, e depois que o Clã retornou a Rokugan, eles foram considerados a fúria do Unicórnio. Guerreiros Moto eram ferozes o bastante para pararem os Hida, e astutos o suficiente para superar as armadilhas dos comandantes do Escorpião. Uma gloriosa ascensão detida por uma abismal queda — a corrupção de uma grande parte da família e a maldição em sua linhagem vivente. Num esforço de ajudar seus aliados Caranguejos, os Moto enviaram uma tropa de guerra para as Terras Sombrias, apenas para ficarem insanos e Maculados até o último homem. Por gerações os verdadeiros Moto foram exterminados e assombrados por seus irmãos Perdidos, até o retorno de Shinjo das Areias Ardentes conduzisse o último Moto sobrevivente a eliminar os Moto corruptos definitivamente.

Desde a partida de Shinjo de volta as Paraísos Celestiais, a família Shinjo foi deixada em desordem e a Kami proclamou os Moto como os novos líderes de seu Clã. Os Moto desde então conduzem o Unicórnio em uma direção mais direta, e recentemente, o Khan, Chagatai, ordenou um ataque às terras do Leão para mostrar ao Império o valor e força do Unicórnio os Moto ficaram felizes com o resultado do conflito, ganhando uma das cidades do Leão e mostrando à Mão Direita do Imperador que são dificilmente uma potência militar disparada em Rokugan. Mais que qualquer outra família do Unicórnio, os Moto desejam provar-se para aqueles que caçoam do Clã, e se aplicam completamente em qualquer ideal como resultado. Eles são talentosos caçadores, rastreadores, guerreiros, cavaleiros e sobreviventes. Apesar de tenderem a não serem adeptos à vida cortês, eles dificilmente são os bárbaros burros que as pessoas imaginam. Os Moto, porém, não fazem muito para des-

fazer essa falsa impressão, preferindo manter qualquer vantagem que tenham.

Legítimos Unicórnios, os Moto incorporam os mais exóticos elementos do clã. Sua aparência é tão diferente que muitos samurais especulam a possibilidade de serem de outra raça. Eles são baixos, com corpos musculosos, largos e intimidadores. Eles favorecem roupas que incorporam pêlo e outros elementos gaijins, trazendo ainda mais atenção às suas diferenças físicas. A Guarda Branca da família Moto é imediatamente reconhecida por seus rostos fantasmagóricos e armaduras brancas e pinturas faciais.

Família Shinjo (Bônus: +1 Reflexos)
Daimyo Atual: Shinjo Shono

Os descendentes da Lady Shinjo possuem várias qualidades pelas quais ela se tornou conhecida. Shinjo era piedosa o bastante para andar nas Terras Sombrias sozinha para achar alguma centelha de bondade deixada em seu irmão corrupto, Fu Leng, brava o bastante para deixar seu Clã batalhar quando não tinham mais escolha. Finalmente, ela era tanto inquisitiva quanto sábia o bastante para viajar além do Império para explorar em nome e bem de seus irmãos para procurar por qualquer ameaça a Rokugan. Foi durante essa época que a Escuridão Enganosa atacou os seguidores de Shinjo e ela se sacrificou em sua armadilha para que seu Clã pudesse escapar. Quando os Shinjo retornaram ao Império no comando do Clã Unicórnio, a única prova que tinham que eram descendentes de um Kami era o presente dado por Doji a Shinjo antes que o Clã Ki-Rin partisse. Por duzentos anos depois de seu retorno, o Unicórnio foi guiado pela família Shinjo que manteve o Clã de possivelmente usar de seus poderes para virar o delicado equilíbrio entre os outros clãs a seu favor. Foi durante essa época que a família Shinjo foi pesadamente infiltrada pelos "Kolat", um grupo que conspirava servir de conexão entrte Rokugan e sua ancestralidade das sombras. Quando Shinjo retornou de sua prisão nas mãos da Escuridão Enganosa durante a guerra do Império contra a Escuridão, seu primeiro ato foi punir os Shinjo com sua ira divina. A infiltração na família era séria, porém, e o número restante diminui bastante e o nome da família estava gravemente desonrado. Por isso, Shinjo foi forçada a nomear os Moto como líderes do Unicórnio até que seus descendentes pudessem se provar dignos novamente.

Hoje os Shinjo existem como uma sombra de sua antiga glória. Suas perícias como caçadores, rastreadores, e batedores agora se voltaram ao comando do Khan em nome da guerra e glória. O nome da família Shinjo se tornou sinônimo de "Kolat" em várias partes do Império, e os antigos líderes do Clã Unicórnio recebiam apenas um mínimo de respeito. Enquanto isso poderia ser o suficiente para levar qualquer outra família ao desesperado ou mesmo proibir seu nome por vergonha, os Shinjo mostraram outro aspecto de sua ancestral que não podia ser conquistado — esperança. Pelas viagens que sua família enfrentou, eles não perderam seu espírito contente, mesmo que ele tenha quase se extinguido. Aqueles que se permitiram conhecer os Shinjo percebem que a família não é um bando de bandidos corruptos que muitos acreditam. Os Shinjo continuam sendo piedosos, sábios e corajosos como sempre, esperando o tempo que poderão novamente trazer honra ao nome de sua família. Se serviram para algo, os eventos passados serviram para fortalecer a alma dos Shinjo. Poucas coisas podem entristecer um Shinjo, e não existem melhores companheiros de viagem em toda Rokugan ou além dela.

Os Shinjo são esbeltos e tocantes, com uma atitude tranqüila que os permite se misturarem muito facilmente. Eles têm costumes gaijins como todo Unicórnio, e elementos levemente exóticos em suas aparências, mas em sua maioria eles são mais velhos que parecem ser. Eles raramente raspam suas cabeças ou prendem os cabelos, preferindo deixa-los soltos para que o vento sopre em seus cabelos quando cavalguem.

Família Utaku (Bônus: +1 Agilidade)
Daimyo Atual: Utaku Xieng Chi

O primeiro Trovão do Unicórnio era uma silenciosa mulher chamada Otaku que impressionou Shinjo com usa ilimitada capacidade de fúria e misericórdia, uma contradição andante em suas ações, mudando de direção e atitude tão rapidamente quanto o vento nas planícies. Outros achavam seu comportamento contundente, mas Shinjo entendia bem sua tenente. Otaku não hesitava onde a guerra, paz ou aprendizado podia ser obtido. Como Shinjo, Otaku preferia a idéia de paz à guerra, mas ela era muito afoita em sacar seu aço e destruir os inimigos do Ki-Rin quando necessário. Quando seus inimigos se ajoelhavam em derrota diante dela, ela sempre foi a primeira a por de lado sua arma e aceitar a rendição Shinsei viu o olhar perspicaz na decisão de Otaku, e não foi surpresa para Shinjo quando o Pequeno Professor anunciou Otaku como um de seus Trovões. Quando os Trovões partiram para as Terras Sombrias, não houve palavras entre Otaku e Shinjo — a Kami conhecia bem a mente de sua seguidora e sabia que palavras eram desnecessárias entre elas. A filha de Otaku, Shiko, substituiu a mãe como braço direito de Shinjo, e prosseguiu a filosofia de Otaku de ação e determinação. Desde essa época, a família foi dominada pelas mulheres da família, e apenas guerreiras da família recebem montarias em combate. Homens crescem e cuidam dos lendários corcéis Utaku, tornando-os iguais às suas contrapartes femininas.

Durante a guerra contra a Escuridão Enganosa, Shinjo voltou ao Império e a descendente de Otaku, Otaku Kamoko ficou ao seu lado para destruir os inimigos de Rokugan. Quando Kamoko se sacrificou para enganar os Moto corruptos numa guerra contra o Unicórnio para que Moto e Unicórnio pudessem ser um novamente, Shinjo declarou que Kamoko seria a última a carregar o nome Otaku. Sua coragem e vida foi honrada nesse dia, e ninguém mais poderia ter o nome Otaku, assim como o nome Shinjo. Os Otaku se renomearam Utaku, dedicando-se a sua Kami com um novo nome e propósito unificado. Hoje, os Utaku são considerados a maior força de elite de cavalaria.

Aparentemente, os Utaku se encaixam no forte contraste do Unicórnio. Sua fundadora, Otaku, era incrivelmente bela, e muitos de seus descendentes de ambos os sexos compartilham essa qualidade. Utaku possuem uma beleza quieta, serenidade e uma força interior em todo momento. Os Utaku como um todo são muito práticos e preferem roupas e equipamentos funcionais, o que pode esconder ferozmente sua beleza natural.

Os Clãs Menores

Cada um dos Clãs Maiores foi fundado para servir a um Kami específico e desempenhar um dever único. Ao longo da história, o Imperador também declarou a formação de vários outros pequenos clãs. Esses são os Clãs Menores. Eles têm samurais e províncias assim como os Clãs Maiores, com posses menos populosas e mais humildes. Mesmo o maior dos Clãs Menores não pode se comparar à riqueza e prestígio de um samurai de uma família de um Clã Maior. Um Clã Menor não existe oficialmente até ser reconhecido e receber um nome pelo Imperador. Esse nome e status podem ser revogados pelo Imperador a qualquer momento da mesma forma.

Numa situação perigosa de políticas Imperiais, pode ser difícil para esses pequenos clãs sobreviverem. Felizmente o Imperador garantiu um número de editos protegendo os Clãs Menores dos agressivos Clãs Maiores. Mais notável entre eles, está o que um Clã Maior não pode declarar guerra ou iniciar combate contra um Clã Menor; o Clã Maior só pode lutar para se defender. Este edito assegura as fronteiras de Clãs Menores contra clãs agressivos como o Leão e o Unicórnio. Isso também causa o efeito colateral dos samurais de Clãs Menores serem quase invisíveis nas cortes. Ninguém sabe o que um samurai de um Clã Maior poderia intencionalmente compreender como um ato de guerra ou um insulto, assim, sábios samurais de Clãs Menores se seguram e evitam as atividades de samurais de Clãs Maiores.

Não quer dizer que samurais de Clãs Menores se comportam covardemente. Os mais pragmáticos entre eles simplesmente percebem que as políticas dos Grandes Clãs não é uma arena própria para eles. Um samurai de Clã Menor deve garantir a segurança de suas poucas terras e pertences antes de se preocupar com assuntos que pertencem a todo o Império. Sempre há exceções, certamente, e nenhum samurai de Clã Menor esquecerá o exemplo do Clã Mantis. Outrora uma aliança de Clãs Menores, o Clã Mantis recebeu o respeito do Império pela coragem, determinação e ambição e foram recompensados com o status de Clã Maior. O Mantis permanece como um exemplo que outros Clãs Menores desejam seguir, fortes e independentes ao invés de se esconderem com medo nas sombras dos samurais dos Grandes Clãs.

Clã Lebre

Família Usagi (Bônus +1 Reflexos)
Daimyo Atual/Campeão do Clã: Usagi Ozaki

Família Ujina (Bônus: +1 Agilidade)
Daimyo Atual: Ujina Yoshimitsu

De todos os Clãs Menores, talvez nenhum outro seja tanto assunto de tantas lendas camponesas como a Lebre. Vários contos dizem de como um cruel maho tsukai criminoso manipulador apresou um vilarejo pelo medo, apenas para ser desfeito por um astuto viajante Lebre. Apesar da Lebre não se gabar de seus atos, vários desses contos são verdade, retratam o único dever que a Lebre adotou. Eles procuram por segredos, investigam por conspirações. Aqueles que têm algo escondido contra a paz do Império nomearam-se inimigos da Lebre — e a Lebre os achará.

Esse dever sempre repousou sobre a Lebre. O ronin, Reichin, foi o primeiro a testemunhar o retorno de Iuchiban. Ele se juntou aos exércitos do Império para lutar contra o Orador de Sangue. Percebendo como sua força era limitada e que era apenas um homem, ele fez o que pôde. Ele sabotou as linhas de suprimentos de Iuchiban, causou distrações para ludibriar suas tropas, e espionou os movimentos das tropas para que o Campeão de Esmeralda pudesse saber precisamente quando e onde ele atacaria. Tão frustrante foram as obras de Reichin que o Orador de Sangue Jama Suru jurou vingança pessoal contra Reichin e todos que o seguiam. O Imperador também notou as obras de Reichin e lhe deu o status de Clã Menor.

Apesar dos Oradores de Sangue sempre terem a Lebre como inimigo primário, eles não se limitam a lutar contra maho tsukais. Quando o rumo de uma investigação leva a Lebre a acidentalmente esbarrar numa célula Kolat remanescente, os Kolats contra-atacaram manipulando o Escorpião para destruir Shiro Usagi. Ainda que a Lebre não se esqueça disso facilmente, o Campeão do Clã Lebre, Usagi Osaki fugiu do último cerco brilhantemente, perdendo um olho como preço para levar a espada ancestral da Lebre em segurança. Ele então começou uma incessante, imperdoável caça pelos responsáveis. Apesar dos detalhes de como o assunto foi resolvido permanecerem em segredo, a célula remanescente foi completamente exterminada e a Lebre foi restaurada com Ozaki como seu Campeão.

O resto do clã segue a filosofia de Ozaki — temer o desconhecido significa derrota. Os Usagi são a família governante, maior e mais velha que os Ujina. Enquanto as duas família se parecem, os Usagi se concentram mais em investigar o inimigo, enquanto os Ujina são talentosos, furtivos guerreiros. Juntos, eles resultam numa temível combinação.

Membros do Clã Lebre são tipicamente menores e mais magros que a média rokugani. Apesar de seus tamanhos, possuem uma memorável força e agilidade. O estilo de luta da Lebre deve ser visto para se acreditar, incorporando incríveis saltos e giros com chutes selvagens.

Clã Libélula

Família Tonbo (Bônus: +1 Percepção)
Campeão do Clã: Tonbo Daiyu

A Libélula é um clã de curiosas origens. Uma dama Fênix prometida a um samurai Leão se casou com um Dragão e fugiram ambos para as montanhas que se tornariam as terras da Libélula. Quando o Leão cobrou sua retribuição, os exércitos do Dragão e da Fênix inexplicavelmente se reuniram para defender a traição de seus integrantes. Ainda mais curiosamente, o Imperador não apenas abençoou suas ações mais os perdoou e deu a eles o status de Clã Menor. Apesar do Leão não poder atacar a Libélula diretamente, eles trabalharam incansavelmente para enfraquecer os aliados da Libélula levando-a vários confrontos.

O Leão nunca perdoou o terrível insulto que Dragão, Fênix e Libélula cometeram quebrando suas palavras e reunindo seus exércitos para defenderem sua desonestidade. O Leão faz disso um motivo para exigir o sangue Libélula sempre que possível. Durante o Tempo dos Quatro Ventos, eles destruíram Kyuden Tonbo e massacraram todos os Libélulas em suas terras. Felizmente, vários deles estavam fora em missões diplomáticas e puderam reconstruir suas casas. Com a ajuda de Isawa Sezaru, Kyuden Tonbo foi reconstruído e restaurado. Enquanto isso, muitos Leões ainda não acham que suas honras serão limpas até que não exista mais Libélula, e esperam por mais uma chance para atacarem.

A Libélula tem poucos bushis. Muitos deles treinam como shugenjas, muito concentrados em magia de Água. Vivendo nos pés das montanhas entre as terras do Dragão e da Fênix, eles servem como mediadores e representantes. Aqueles que desejam falar com o Campeão do Dragão mas não desejam passar por uma perigosa escalada apenas para acha-lo ocupado, falam com a Libélula primeiro. Desde a reconstrução de Kyuden Tonbo, eles também prestaram vários serviços para Sezaru. O Lobo é um notório homem difícil de se encontrar, mas regularmente retorna para suas livrarias em Kyuden Tonbo. Assim, para aqueles que desejam vê-lo urgentemente, seria sábio usar da hospitalidade da Libélula.

Samurais Libélula tendem a ter uma plana e inconstante aparência. Eles têm rudemente, algumas das características de seus ancestrais Mirumoto, mas orientam-se à calma maneira da Fênix. É interessante notar que enquanto o Leão odeia a Libélula com uma fúria difícil de ser mensurada, a Libélula não retorna seu ódio. Mesmo depois de seu clã quase ter sido exterminado, seus esforços concentram-se inteiramente na reconstrução, não vingança. Vários Libélulas percebem que uma batalha com o Leão é uma batalha que não podem vencer. Como todas as suas confrontações passadas só fizeram sua relação com o Leão piorar, muitos percebem que é melhor evitar o Leão.

Clã Macaco

Família Toku (Bônus: +1 Vontade)
Campeão do Clã: Toku Inao

Entre os vários heróis da Guerra dos Clãs, poucos são tão honrados quanto o simples ronin conhecido como Toku. Apesar de ser o mais forte ou o mais sábio dos seguidores de Toturi, ele possuía uma coragem sem fim e um grande espírito de luta. Quando tudo parecia perdido para o Exército de Toturi, o exemplo de Toku levava os outros a lutar. Quando vitória parecia impossível, Toku se erguia e atacava. Quando a guerra foi vencida e Toturi se tornou o Imperador, ele ofereceu a Toku uma posição como Capitão da Guarda Imperial.

Toku recusou.

Uma confissão se seguiu. Toku não era samurai, mas um camponês nascido num remoto vilarejo de fazendas. Quando bandidos ameaçaram exterminar seus amigos e família, um pequeno bando de samurais se levantou contra eles. Eles não eram os senhores desse vilarejo; sua vila era tão remota que ninguém sabia a quem serviam, eram apenas homens e mulheres que se achavam no

lugar errado e na hora errada, fizeram o que devia ser feito. Eles ficaram do lado dos fazendeiros, apesar de estarem em número muito menor, lutaram até o último. O espírito dos samurais inspirou Toku e quando os samurais deram sua vida para salvar a de sua família, ele prometeu viver em seu exemplo. Ele tomou as espadas do líder dos bandidos e marchou para encontrar seu destino.

Só depois Toku percebeu que crime havia cometido pretendendo ser samurai. Com a Guerra dos Clãs sobre o Império, ele não poderia confessar. Ele sabia que o Império precisava de todas as espadas disponíveis, e assim lutou pensando que poderia consertar as coisas no final. Assim, seguindo a coroação de Toturi, ele negou o convite para liderar a Guarda, rendeu suas espadas, e pediu para ser permitido a cometer seppuku — seu último ato como samurai.

Toturi recusou.

Apesar de Toturi não ter nascido como samurai, o Imperador disse que ele se provou mais valoroso merecedor do título que qualquer outro nascido sob nome nobre. O Imperador Toturi assim proclamou o status oficial de Toku como samurai oficialmente, retroativo à Guerra dos Clãs, limpando os crimes de Toku. Em seguida, ele ordenou a Toku a assumir a posição como Capitão da Guarda e daimyo de um novo Clã Menor — o Clã Macaco. Toku aceitou orgulhoso, e liderou seu clã admiravelmente até sua recente morte em batalha com o Orador de Sangue, Yajinden.

Quando o Imperador Toturi ficou louco durante a Guerra Contra a Escuridão, ele deu ao Clã Macaco territórios nas terras do Escorpião numa tentativa de causar conflito. Quando a guerra terminou, Toku pediu para retornar às suas terras mas o Escorpião negou. Ao contrário, eles pediram apenas o direito para providenciar vários casamentos dentro do Clã, incluindo o casamento entre o próprio Toku e Shosuro Inao, irmã de Shosuro Yudoka. Assim, se seguiu um estranho relacionamento entre o Clã dos Segredos e o Clã de Toku.

O Clã Macaco segue o exemplo de seu fundador em todos os meios. Eles são um clã de magistrados e soldados, dedicados a cumprir a justiça do Imperador com uma tenacidade que até mesmo alguns Leões achariam intimidante. O Macaco leva todas as suas ações com uma energia infinita, uma determinação impecável que serve de inspiração para todos. Apesar de serem um jovem Clã Menor, eles conseguiram um profundo respeito entre os Grandes Clãs, e muitos consideram-nos apenas um passo atrás das Famílias Imperiais.

Seguindo a morte de Toku, o Imperador Toturi III concedeu o nome Toku sobre o Clã Macaco. Inao foi a primeira a assumir o nome e agora lidera o Macaco pelo exemplo de seu marido.

Membros do Macaco são pequenos e magros ou altos e graciosos, posteriormente adotando muitos casamentos com o Clã Escorpião. Samurais do Macaco são muitos amigáveis e falantes. Eles têm uma maneira de fazerem amigos facilmente e uma natureza perpetuamente tranqüila.

O Clã Morcego

Família Komori (Bônus: +1 Inteligência)
Campeão do Clã: Komori

O Clã Morcego é o mais jovem de todos os Clãs Menores, tendo sido formado ainda neste ano. Ele foi formado assim que o shugenja ancião, Yoritomo Komori, desempenhou um incrível feio de magia para o Imperador. Komori descendia de uma linhagem interligada com os poderosos espíritos morcegos, e essa ancestralidade o rendeu o extraordinário talento de invocar espíritos. Komori usou essa magia para permitir que o Imperador tivesse uma última chance de falar com sua amada irmã, a Imperatriz anterior, e tão grato ele ficou que imediatamente deu ao shugenja o status de Clã Menor.

Os territórios do Morcego estão nas remotas ilhas onde o monastério de Komori fica, o mesmo monastério onde a Filha das Tempestades cresceu em segredo. Yoritomo Kumiko permitiu que Komori convidasse quaisquer membros do Clã Mantis que quisessem se juntar ao novo Clã, e vários já responderam ao chamado. Grande parte, assim como Komori, são shugenjas. Sem escola de shugenjas própria, eles praticam nas escolas dos Moshi e Yoritomo. Shugenjas do Morcego se concentram na mágica de invocar kamis e outros espíritos benéficos diretamente.

Como o Morcego ainda é jovem, suas responsabilidades não estão claramente evidenciadas. Sua prioridade primária no tempo presente é estabelecer sua própria escola de shugenjas. Fora isso, Komori vê um grande potencial em suas mágicas de invocações. Talvez ele crie feitiços que transportem samurais por vastas distâncias com maior facilidade do que atualmente possível. Estudar tais magias se tornou sua preocupação primária, e quaisquer shugenjas com um interesse similar serão igualmente bem-vindos à Ilha Komori.

Como o Morcego existe há ainda pouco tempo, não há uma verdadeira aparência típica para os samurais do Clã Morcego. Porém, como vários membros do clã eram ex-shugenjas do Clã Mantis, eles obviamente lembram seus primos Yoritomo e Moshi. Membros do Clã Morcego são extremamente curiosos e inquisitivos, pois Komori busca aqueles com mentes atentas para aumentar a população de seu jovem clã.

Clã Pardal

Família Suzume (Bônus: +1 Atenção)
Campeão do Clã: Suzume Yugoki

O Clã Pardal habia as colinas Suzume, uma área desolada logo a oeste da fértil Planície Sol Dourado. É dever do Pardal supervisionar esses campos, abundantes em vida mas sagrados para o Imperador, enquanto esboça uma saída vivente das imperdoáveis colinas. É um solo árido de fato, mas o Pardal não se queixa. Eles são um clã acostumado à pobreza e dificuldade. Eles preferem as coisas dessa maneira.

No começo da história do Império, a Primeira Guerra Yasuki colocou o Caranguejo contra a Garça. Durante as discussões de paz que se seguiram, um Garça chamado Doji Suzume fez um comentário irreverente, mas decisivo: "Quem sabe o mundo seria um lugar melhor se os samurai dessem sua riqueza aos camponeses e permitissem que eles governassem?"

Infelizmente, Suzume não percebeu as políticas da situação, e que seu pai, Onegano, era um forte opositor das políticas econômicas do Campeão da Garça. O Campeão da Garça tomou isso como um ataque súbito, querendo afetar sua autoridade na presença do Caranguejo, e suspendeu as negociações.

Uma chuva de movimentos e contra-movimentos seguiram-se de cada lado tentando virar os eventos para sua vantagem, e parecia por um tempo que a guerra recomeçaria. Foi o Imperador quem finalmente interveio. Ele ordenou que tanto Caranguejo quanto Garça rendesse territórios como punição por sua guerra, e deu a Doji Onegano uma posição como daimyo de um Clã Menor, governando essas terras. Simbolicamente, isso recompensaria Onegano por sua sabedoria e honra; na realidade deveria remover Onegano e seu filho tolo da delicada conjuntura política. O Imperador percebeu que Caranguejo e Garça só colocariam à disposição as mais pobres porções de suas terras para que Onegano governasse, e assim ele não teria com o que se preocupar.

Onegano se retirou para um monastério em desgosto, deixando seu filho idiota no comando do novo clã. Felizmente, o tio de Suzume, Masako, se juntou a ele. Masako acreditava que havia sabedoria no conceito de Suzume de pobreza honrada, e viu o Clã Pardal como uma oportunidade para fazer isso funcionar. Outros samurais, decepcionados pela guerra civil que resultou de inveja e ambição, se juntaram à bandeira de Suzume. Assim, o Clã Pardal nascia.

A vida é difícil para o Pardal, mas eles vêem essa dificuldade como o verdadeiro teste de um samurai. Eles sobrevivem numa disputa constante com os elementos pela sua própria sobrevivência, se esforçando para domar uma parte de seus desabitados territórios. Toda a Planície Sol Dourado é uma visão única, uma constante tentação, mas o Pardal nunca esqueceu de sua honra e nunca violou

o chão sagrado. Eles são uma família orgulhosa, detentores de uma forte tradição de contadores de histórias. Suas histórias são todas comunicadas oralmente, e mestres narradores do Pardal têm incontáveis histórias para apresentar.

Certamente que para samurais dos Grandes Clãs, histórias de fazendeiros ou guardar rochas dificilmente seria interessante. Eles se tornaram uma piada corrente entre as cortes aonde os contadores do Pardal vão, e é a arma mais poderosa dos cortesãos contra eles. Se algum deles quer se vingar de um inimigo, ele será amarrado por horas, ouvindo os contos intermináveis do Pardal, incapaz de encontrar uma maneira honrada de escapar deles. O Pardal está ciente dessa reputação e se ressentem um pouco, mas vêem-na meramente como outro teste de sua honra num hostil e difícil mundo.

Samurais do Pardal lembram seus ancestrais da Garça, apesar de seus belos fatores terem sido temperados pelos elementos e um Pardal de mãos macias é algo inédito. Como manda sua reputação, vários Pardais tendem a contar várias histórias compridas regularmente, quase sempre alheios ao fato do ouvinte se importar ou não em ouvir o que eles têm a dizer.

O Clã Morto

Há um outro Clã Menor, o Javali, que não está listado aqui. Esse clã foi extinto por uma tragédia sobrenatural, o nome de família Heichi foi perdido para sempre.

Clã Raposa

Família Kitsune (Bônus: +1 Vontade)
Campeão do Clã: Kitsune Ryukan

Logo depois da primeira Guerra Contra Fu Leng, Lady Shinjo reuniu o Clã Ki-Rin e resolveu explorar as terras além de Rokugan. Nem todo o Ki-Rin, porém, se juntou em sua perigosa viagem. Poucos ficaram para trás para proteger as terras de Shinjo. Depois de um tempo, vários começaram a olhar para as vastas posses do pequeno bando de samurais com interesse. Quando os Ki-Rin remanescentes foram incapazes de pagar os impostos do Imperador, o Leão imediatamente invadiu e reclamou as terras. O Ki-Rin retirou-se rapidamente, não querendo ser arrasado pelos exércitos do Leão.

O Ki-Rin pediu apoio ao Imperador, e ele os cedeu terras não ocupadas. Essas terras, infelizmente, estavam nas profundezas da assombrada Kitsune Mori. Eles recebem a o nome de família Kitsune e foram o primeiro grupo de samurais a receber o status oficial de Clã Menor. (O Clã Mantis poderia discutir esse ponto, pois se referem a como se o Clã Mantis houvesse se organizado há muito antes, mas não foram oficialmente reconhecidos até depois disso tudo.) Sem medo dos desafios que a floresta assombrada apresentava, o Clã Raposa edificou sua casa ali.

Nas profundas sombras de Kitsune Mori, o jovem Clã Raposa descobriu coisas estranhas. Seu sangue veio a se misturar com os dos antigos espíritos que habitavam as florestas, os multiformes espíritos raposa que dão nome à floresta. Por suas conexões com esses espíritos, a Raposa formou um laço com a natureza inédito em Rokugan. Eles compreendem os caminhos dos animais e são competentes caçadores, rastreadores e lenhadores. Apesar da maioria ser de shugenjas, mesmo seus shugenjas adotam treinamento de combate e manuseiam uma nagamaki mágica. A Raposa também serve como guias não oficiais aos espíritos animais; quando um multiforme passa para o mundo mortal e deseja explorar não é incomum para ele procurar uma Raposa, pois eles parecem mais aproximáveis que outros humanos.

A Raposa é um clã pacífico, mas têm dificuldades em se conterem. Combinando o espírito explorador de seus primos do Unicórnio com a irrestrita curiosidade de seus espíritos ancestrais, os Kitsune freqüentemente saem de sua floresta para ver o que há além. Eles têm uma reputação de se meterem em assuntos alheios, assim como de uma infinita capacidade de travessuras. Apesar de suas relações com os espíritos raposa não ser publicamente reconhecida, muitos suspeitam que a Raposa mudou por ter vivido em sua floresta por muito tempo, e não acreditam realmente neles.

Membros da Raposa tendem a terem uma aparência selvagem, com pele morena, cabelos compridos, e um olhar penetrante. Eles se movem com a leve graça e fluidez oriundas de uma vida correndo por entre as florestas.

Clã Tartaruga

Família Kasuga (Bônus: +1 Percepção)
Campeão do Clã Kasuga Taigen

O Clã Tartaruga é recebido com um grande desdém pela maioria do Império. Alguns consideram-nos ronins dignos de pena. Outros, ainda pior, pois vários ronins não escolheram ser aquilo que são. A Tartaruga é um clã de mercadores e marinheiros. Alguns os chamariam de piratas e contrabandistas. Eles freqüentemente comercializam e negociam com os gaijins, um ato que enche vários samurais de desgosto. A Tartaruga não se importa, pois todas as suas atividades são feitas com o consentimento do Imperador. Eles são os contrabandistas pessoais, coletores de informação e espiões do Imperador em terras além do Império. Se outros consideram-nos desonrados, então que seja, pois nenhum outro é abençoado em ver o mundo como alguém da Tartaruga.

Sua inigualável reputação raramente os impede de alcançar seus objetivos, mesmo na Corte Imperial. Cortesãos da Tartaruga têm um implacável, metódico estilo de negociação e têm um meio de fazer os outros ver que aliar-se a eles é precioso, apesar da reputação de seu clã. Eles colocaram suas perícias para o bem ao formar uma aliança oficial entre os Clãs Menores, uma aliança que nomeou a Tartaruga como seus representantes na Corte Imperial. A Tartaruga não leva essa responsabilidade levianamente, nem abusam da confiança de seus companheiros Clãs Menores. Embaixadores Tartaruga agora são uma visão comum nem Toshi Ranbo, pleiteando por tratamentos mais justos aos Clãs Menores ou procurando alianças contra as interferências dos samurais dos Grandes Clãs.

O Clã Tartaruga reside perto do Alce Branco, perto das ruínas da antiga cidade capital Otosan Uchi. Quando Otosan Uchi foi corrompida e destruída, a Tartaruga assumiu a responsabilidade de policiar as ruínas em busca de qualquer sinal de influência das Terras Sombrias. Seus esforços não foram ignorados, pois o ronin Yotsu, da Legião do Lobo, e algumas tribos Nezumi também os ajudam nas patrulhas. Mesmo com todos esses aliados, as ruínas são um lugar assustador, tão sinistras as criaturas das Terras Sombrias que eventualmente circulam pelas passagens que Fu Leng deixou para trás.

Membros do Clã Tartaruga são pequenos, fortes e magros, com pelo como couro seco pelos incansáveis ventos do mar. Com exceção de seus cortesãos suas desdenham roupas enfeitadas e seus samurais podem ser confundidos com camponeses quando seus daishos são guardados para se protegerem da poeira. Mais de um samurai ignorante já insultou um bushi Tartaruga, acreditando se tratar de um marinheiro, apenas para ser desafiado em seguida e depois morto em duelo. Tais histórias são fontes da maior parte das piadas populares da Tartaruga.

Clã Texugo

Família Ichiro (Bônus: +1 Força)
Campeão do Clã: Ichiro Kihongo

Hida Domogu, fundador do Clã Texugo recebeu o direito de governar o novo Clã Menor depois de vencer um campeonato de força sob decreto Imperial. O Texugo recebeu o nome de família Ichiro e se responsabilizou para guardar as fronteiras montanhosas de Rokugan, uma terra seca distante do resto do Império. Caso os gaijins invadam pelo norte, o Texugo seria a primeira linha de defesa. O ataque nunca veio. Infelizmente depois de séculos de paz, o Texugo se tornou relapso em suas defesas e despreparados para um ataque interno. O demônio Hideo no Oni, uma criatura do Jigo-

ku usando o nome de um samurai Texugo, se levantou nas terras do clã e sistematicamente destruiu suas posses.

Apesar da criatura ter sido por fim derrotada, os Texugo que sobraram ficaram dispersos e sem recursos. Aqueles que sabem do destino do Texugo consideram que a misericórdia do Imperador permitiu que mantivessem o status de Clã Menor. Vários bushis Texugo foram forçados a seguir seu destino fora de sua terra natal para sobreviverem. Assim os Texugos começaram a carreira de mercenários ambulantes. Diferente de outros Clãs Menores, o Texugo não teme tal trabalho. Entrar em combate com os samurais de Clãs Maiores é um risco pequeno, pois que Clã Maior faria a longa jornada às terras Texugo simplesmente para destruir as terras que já foram destruídas? Os Texugos trabalham muito e enviam dinheiro para reconstruírem suas casas. Tão extensos foram os danos que mesmo depois de décadas, seu trabalho está longe de ser completado. Os Texugos mantêm um dojô na cidade de Kaeru Toshi, mas podem ser encontrados vagando em qualquer lugar pelo Império, sozinhos ou em grupos pequenos.

Devido à sua descendência Caranguejo, os Texugos são teimosos, determinados e quase sempre rudes. Apesar de não serem tão altos como os samurais Caranguejo, Texugos são atarracados e musculosos. Como um todo os Texugos são uma parte pessimista e mal-humorada. Eles não acreditam nos outros facilmente, apesar de seus falharem num contrato mercenário. Mesmo durante um trabalho, um Texugo meramente cumprirá ordens, responderá perguntas quando perguntadas; caso contrário, se manterão ou com outros membros da companhia ou com os de seu Clã.

Clã Touro

Família Morito (Bônus: +1 Vigor)
Campeão do Clã: Morito

Durante a Guerra Contra a Escuridão, um ambicioso samurai Unicórnio chamado Shinjo Morito se pôs a criar um nome para si e um clã. Com um pequeno exército de tropas leais, ele tomou para si terras desocupadas nos territórios ao norte da Fênix e construiu um castelo lá. Ele se proclamou o daimyo do "Clã Touro" apesar da proclamação não ser oficial. Poucos tomaram nota das ações de Morito. Ele voltou aos olhos públicos na Guerra Contra os Espíritos, quando seu heroísmo em nome do Imperador Toturi foi tamanho que o Imperador finalmente reconheceu os pedidos de seu clã.

Poucos percebem as verdadeiras motivações por trás das ações de Morito. No Dia do Trovão o Clã Fênix foi dizimado. Vários outros clãs, incluindo o Mantis, viraram seus olhos para os territórios desocupados da Fênix. Isso indiretamente ameaçou o Templo Escondido dos Kolat, que esteve oculto nos territórios da Fênix. Morito, membro dos Kolat, pensou que ninguém poderia achar e conquistar o templo se ele o fizesse primeiro. Assim, ele levou seu exército de leais seguidores dos Kolat para proteger as terras ao redor da fortaleza Kolat. Como resultado ele foi promovido ao nível de Mestre Aço dentro da organização secreta, encarregado da proteção do Templo Escondido.

Assim, o Clã Touro é algo paradoxal. Nem todos eles servem aos Kolat; apenas aqueles que provaram sua lealdade pessoal a Morito aprendem a verdade que está profundamente dentro de suas montanhas. Apesar dessa afiliação aos Kolat e várias atividades criminais, Morito e seus seguidores se consideram patriotas. Quando o trono foi ameaçado na Guerra dos Espíritos, Morito se adiantou para defender Toturi sem hesitação. Apesar de nem todos os Kolat concordarem com suas filosofias, Morito e sua Seita de Aço acreditam que a Dinastia Toturi é exatamente o Império dos Homens que os Kolat sonharam por tantos séculos. Com esse objetivo cumprido, seu novo objetivo é garantir que o trono esteja protegido e que os Kolat continuem fortes.

Publicamente, o Clã Touro é um clã de exploradores e cortesãos. Sua descendência Unicórnio os torna mensageiros capazes e batedores valiosos. Eles são um clã pacífico (devido ao fato do Touro não querer chamar atenção demais para si) que também agem como mediadores se a necessidade aparecer. Como seus ancestrais Unicórnio eles são excelentes cavaleiros, e têm se tornado especialistas em viagens pelos terrenos montanhosos em que fizeram suas casas.

O Clã Touro recebeu seu nome bem recentemente, e muito quietos. Depois do nome de família Toku ter sido concedido, percebeu-se que o Touro também não tinha um nome de família. Em homenagem a Morito, defensor fervoroso do trono, o Imperador Toturi III concedeu ao Touro seu nome de família pouco depois.

O típico samurai do Touro é de porte atarracado e sólido, endurecido de uma vida de montanhismo e viagens a cavalo. Os Touros têm um imprescindível senso de humor, vozes trovejantes e fazem piadas inocentes com pouca ou nenhuma provocação.

As Famílias Imperiais

Imperador: Toturi III, o Virtuoso Imperador (Toturi Naseru)

Quando os Kamis caíram no mundo mortal, eles organizaram um grande torneio entre eles para ver qual deles seria o mais indicado a governar a terra que haviam encontrado. Era óbvio para todas as crianças do Sol e da Lua que as dispersas tribos de humanos precisariam ser unificadas sob um forte e capaz líder. Para esse fim, os Kamis lutaram entre si até que o mais valioso deles permanecesse de pé: Hantei. Nenhum de seus semelhantes podia negar o direito dele governar; sua força, sua honra, sabedoria e graça ofuscaram as dos outros Kamis. Hantei sabia que apesar de ser individualmente mais forte que qualquer um de seus irmãos e irmãs, juntos eles podiam ser mais que a mera soma de suas partes. Hantei ordenou que seus semelhantes organizassem seus respectivos Clãs, e esses Clãs o serviriam, assim como seus descendentes, por todo o tempo. Apesar de Hantei não desejar que seus irmãos e irmãs o servissem diretamente, ele ficou impressionado com dois mortais na longínqua fundação do Império: a Sábia Lady Seppun e o astuto Otomo. Os dois mortais se tornaram as mãos direita e esquerda do Primeiro Imperador nas funções cotidianas da nova Cidade Imperial, servindo como guardas pessoais e conselheiros. Apesar dos filhos dos Clãs terem poderes e autoridades como samurais, eles têm pouco se comparado com as Famílias Imperiais, a fonte da qual toda autoridade no mundo mortal emana.

É difícil categorizar as famílias imperiais como uma simples unidade. Diferentemente dos Clãs, elas não têm dever prescrito além de governar o Império em todos os sentidos. Para esse fim, bushis, cortesãos e shugenjas Imperiais estão livres para dirigir sua atenção em qualquer meio de servir seu Imperador. Os samurais das Famílias Imperiais irradiam autoridade e poder aonde quer que vão, não apenas porque carregam a autoridade do Trono Imperial, mas também por terem milhares de anos de tal autoridade correndo por suas veias. Guerreiros Imperiais são tidos como os olhos dos Dragões Elementais, e políticos da casa Otomo têm a reputação de serem capazes de verem seus pensamentos tão claramente quanto kanjis no papel. Onde os Clãs podem dizer serem melhores em algumas coisas que outras, as Famílias Imperiais não precisam dizer nada. Apenas um todo desafia a autoridade, poder, e perícia daqueles que atendem ao Trono diretamente. É um engano que certamente custaria sua vida, sua honra, seu nome ou até mesmo sua existência na história de Rokugan.

As linhagens Imperiais são cuidadosamente preservadas, fazendo casamentos por ganhos políticos em sua maioria. Como resultado, tendem a ter uma aparência mais variada que vários clãs. Geralmente falando, eles se vestem à maneira tradicional e mantêm uma modesta aparência pessoal.

Família Miya (Bônus: +1 Atenção)
Daimyo Atual: Miya Shoin

Ao fim da guerra com Fu Leng, o mortalmente ferido Hantei ouviu as notícias da derrota de seu irmão com sentimentos misturados. Apesar do Império ser sido salvo do mais poderoso inimigo

capaz de ameaça-lo, a destruição das hordas do Kami Negro poderiam facilmente apodrecer Rokugan antes ser completamente concluída. O Primeiro Imperador se virou para um de seus oficiais e ordenou-o para espalhar imediatamente a notícia da vitória dos Trovões sobre Fu Leng pelo Império. Esperança, acreditava Hantei, ajudaria a solucionar o problema mais rápido que qualquer outra coisa. O jovem cortesão, um homem chamado Miya, correu das câmaras do Imperador e imediatamente pegou um cavalo em Otosan Uchi para fazer o que seu mestre ordenou. Usando o selo da autoridade de Hantei, Miya viajou pela terra, proclamando que a ameaça das Terras Sombrias foi banida para sempre. Miya era um homem piedoso, o que fez sua corrida pelo Império demorar, pois ele parava onde quer que suas mãos pudessem ajudar as pessoas em suas recuperações. Como Miya parou entre cidades e vilarejos, ele reuniu um pequeno grupo de samurais e camponeses que votaram segui-lo e ajuda-lo em seus esforços. Mais de um ano depois, Miya retornou para Otosan Uchi com um exército de trabalhadores e nobres. Apesar de Hantei ter morrido em sua ausência, Hantei Genji ficou profundamente impressionado pela devoção de Miya à palavra do Primeiro Imperador. O Príncipe Resplandecente, Genji, declarou Miya senhor sua própria família, e ordenou que aqueles que o seguiam jurassem fidelidade ao nome de seu novo daimyo. A jornada de Miya por Rokugan foi eternizada como uma tradição anual chamada "A Benção do Imperador", onde samurais e camponeses das terras Miya viajam a uma área do Império particularmente arrasada pela guerra ou clima e gastam fundos Imperiais nos esforços de recuperação.

Cores dos Clãs

O general Sun Tao escreveu certa vez que quando um samurai se vê cercado pelas cores de seu clã, ele não pode falhar, e quando vê o horizonte enegrecido por um mar da cor de seu inimigo, ele já sabe que será derrotado. Assim, cada um dos Grandes e Menores Clãs têm cores que simbolizam a sua membresia. A armadura de um samurai nem sempre precisa ter as cores de seu clã, como manda a cortesia. Enquanto não é expressamente proibido para um samurai usar outras cores em ocasiões mais formais, muitos usam as cores de seu clã sempre que possível como sinal de lealdade.

Grandes Clãs

Clã	Cores
Caranguejo	Azul metal, azul e vermelho tijolo
Dragão	Verde esmeralda e amarelo
Escorpião	Vermelho-sangue e preto
Fênix	Vermelho, amarelo e laranja
Garça	Azul celeste e branco
Leão	Dourado e tons acres
Mantis	Verde-mar e preto
Unicórnio	Roxo e branco
Terras Sombrias	Branco e preto

Clãs Menores

Clã	Cores
Lebre	Vermelho e branco
Libélula	Azul, marrom e dourado
Macaco	Laranja e azul
Morcego	Preto
Pardal	Tons de marrom
Raposa	Marrom e verde
Tartaruga	Verde claro e branco
Texugo	Marrom e preto
Touro	Azul e preto

Fundamentados nos princípios de misericórdia e paz, os Miya evoluíram em seu papel como moderadores e pacifistas entre os Clãs onde quer que a atenção do Imperador seja direcionada a algum conflito. Quando os Miya falam, poucos se põem a contradizer a pequena família de qualquer maneira. Generais Hida furiosos e vingativos comandantes Bayushi se contiveram quando um arauto Miya entre nos esforços de mediação e começa a emitir editos. Comparada às outras Famílias Imperiais, os Miya retêm pouca influência no Império, embora sejam os mais aliados ao Trono. Adicionalmente, sua sincera dedicação aos ideais de harmonia e quase completa abnegação, faz com que os Miya tenham poucos inimigos. Outros percebem que os Miya tendem a ser a "linha de frente" do contato Imperial, e desdenha-los convida a ira de famílias menos pacifistas como os Otomo e Seppun.

Os Miya são uma família prática, dados a vestes e estilo de vida simples. Eles são baixos, com pouca constituição e complexidade escura. Seus deverem requerem freqüentes viagens e uma grande quantidade de montarias, o que os ajuda a manterem-se fisicamente em forma se não particularmente musculosos.

Família Otomo (Bônus: +1 Inteigência)

Daimyo Atual: Otomo Hotekuhime

Apesar de muitos dizerem que Rokugan é um Império forjado por guerras e guerreiros, os Otomo compreendem a muito menos gloriosa realidade do mundo. Um dos primeiros seguidores de Hantei foi o experto Otomo, um homem que rapidamente obteve reputação como talentoso político e manipulador. Aqueles que tentavam maquinações nas sombras da cidade de Hantei sempre se achavam encurralados por Otomo e seus seguidores. Não importava quão astuto um possível manipulador fosse, Otomo garantia que Otosan Uchi conhecesse apenas um mestre — o Imperador. Como um dos atendentes pessoais de Hantei, o cortesão tinha tanto uma imensa influência quanto liberdade para usa-la como julgasse adequada. Onde vários homens menores teriam rapidamente abusado do poder, Otomo percebeu a responsabilidade que carregava com tal autoridade. Apesar de vários guerreiros ditarem o destino de Rokugan fora da Cidade Imperial, nada se movia sem o conhecimento de Otomo dentro dela. Otomo compreendeu que dificilmente seria o único homem a poder mostrar tal atenção à cidade, porém, e seguiu passos para corrigir esse pequeno problema. Antes que Otomo morresse, as complicadas burocracias de Otosan Uchi se tornaram exponencialmente confusas… Para aqueles em quem Otomo e sua família não confiassem.

A família de Otomo e seus descendentes rapidamente cresceu no papel de administradores e políticos da Dinastia Hantei, mas foi só séculos mas tarde que realmente acharam seu verdadeiro propósito. Quando os Gozoku tiraram o controle do Império do Imperador com os combinados esforços de três Grandes Clãs, se tornou claro que tal ameaça à segurança Imperial nunca seria tolerada novamente. Através de sutil manipulação e truques, seus diplomatas garantiram que sempre haveria informações o suficiente o Imperador para desencorajar possíveis golpes e bastante tensão entre os Clãs para que tal coisa se torne impossível. Os Otomo vêem seu dever como algo não particularmente glorioso, mas não servem a ninguém exceto ao Filho dos Céus, o Imperador. Enquanto seu serviço não for em favor próprio e justo, ninguém pode julga-los exceto aquele que se senta no Trono.

Os Otomo são uma família opulenta, e suas aparências refletem isso. Eles tendem a terem uma imagem pesada, virtualmente sem treinamento militar para ajuda-los a manter o físico. Eles gostam de roupas elaboradas e as tradicionais frontes raspadas dos samurais. Eles projetam uma idéia de calor, saudando os estranhos tão genuinamente em aparência quanto manipuladores em natureza. Entre os Otomo, arrogância e vaidade não são aspectos negativos — tais coisas são direitos merecidos dos homens e mulheres de sua unicamente elevada condição.

Família Seppun (Bônus: +1 Percepção)

Daimyo Atual: Seppun Kiharu

A queda dos Kamis no mundo mortal veio como um choque para várias das desorganizadas tribos humanas, mas um desses grupos os esperava. Seppun e sua tribo estavam próximos do lugar onde os filhos do Sol e da Lua caíram, rapidamente se ajoelhando

em súplica aos deuses que estavam diante deles. Seppun foi uma sábia mulher e vidente, e suas visões colocaram-na a serviço de Hantei para que a nova ordem desse forma à terra. A valha mulher ouvia a voz de Lady Sol em seu coração, e Hantei concordou que Seppun poderia ser sua primeira vassala no nascente Império. Desde esse dia, os descendentes de Seppun e sua tribo têm guardado o Imperador e sua prole com suas vidas. Como Seppun eles têm feito isso com sabedoria, visão e vigilância que residem além da capacidade humana. Seu único dever é para com o Imperador, e toda ação que um Seppun faz, seja aprender artes, conhecimentos ou sobre guerras, é somente com este interesse em mente. O daimyo dos Seppun normalmente serve tanto como capitão da Guarda Imperial como yojimbo pessoal do Imperador, senão ambos. Uma ordem secreta entre os Seppun, chamada de Vigília Oculta, treinam shugenjas em suas famílias para proteger a pessoa do Imperador de ameaças sobrenaturais que suas contrapartes bushis não podem combater. Em ambos os casos, os Seppun são conhecidos por seus sobrenaturais poderes de percepção, tornando-os quase impossíveis de serem surpreendidos ou desprevenidos.

Os Seppun raramente se aventuram fora de Toshi Ranbo a negócios Imperiais, deixando tais assuntos para os Miya e Otomo. Quando encontrados, porém, os Seppun exigem mais respeito e admiração que seus primos Imperiais por vários razões, além de terem o sangue Imperial. Entre as famílias mais inclinadas às artes marciais, os bushis Seppun são considerados lendários em perícia e dedicação. Para as famílias que valorizam sabedoria e aprendizado, os Seppun são conhecidos por sua devoção ao Tao, Shinsei e às Fortunas. Como os samurais das famílias Mirumoto e Shiba, os Seppun têm laços estreitos com a Irmandade de Shinsei, e mais de um dos templos do Pequeno Mestre têm bushis da elite de Seppun Kiharu como guardas.

Os Seppun talvez lembrem os Leões em sua aparência, apesar de dizerem que o Leão é que os imita. A aparência de um Seppun parece infalível em todos os aspectos, pois desde sua constituição muscular aos seus cabelos alinhados, às imaculadas condições de suas armaduras. Parecer com outra coisa seria desgraçar o Imperador que defendem.

Família Toturi (Bônus: +1 Percepção)
Daimyo Atual: Toturi III

No segundo Dia do Trovão, o último Imperador Hantei foi destruído pela combinação dos Sete Trovões. Corrompido pelo Jigoku para servir como veículo mortal de Fu Leng para o Ningen-Do, Hantei 39º pereceu diante das espadas de Akodo Toturi e Doji Hoturi, encerrado a linhagem dos Imperadores Hantei. Os parentes próximos da Linhagem Imperial haviam sido mortos ou corrompidos durante a ocupação de Fu Leng a Otosan Uchi, e os Otomo, Seppun, e Miya foram incapazes de encontrar um sucessor para o Trono de Hantei. Em uníssono, as famílias Imperiais concordaram que apenas um homem seria tão experiente e sábio o suficiente para liderar o quase rachado Império no auge da Guerra dos Clãs: Toturi. Sob consenso das Famílias Imperiais, Toturi I foi coroado e Lady Sol brilhou sobre Otosan Uchi por um dia, marcando a nova dinastia com sua bênção. Recém-instalado como o novo Filho dos Céus, Toturi I, o Esplêndido Imperador, fez grandes esforços para curar física, emocional, e espiritualmente as feridas que o segundo ataque de Fu Leng deixou em Rokugan. Apesar de alguns protestarem o fim da dinastia Hantei, vários anos depois do olho cuidadoso de Toturi se tornou claro que ele foi a escolha certa a se fazer.

A família Toturi é excepcionalmente pequena, consistindo apenas no filho mais novo de Toturi, Naseru, e raros indivíduos que juraram fidelidade aos Ventos antes que o sucessor de Toturi I fosse escolhido. Apesar de nenhuma regra geral conecte esses indivíduos, cada um deles carrega o nome com a honra adequada a uma Dinastia Imperial. Resta saber se os filhos de Toturi III escolherão abdicar o nome Toturi e se juntar a uma outra Família Imperial assim como a Dinastia Hantei fez para tornar clara a linha de sucessão. Toturi Naseru é um prático e tradicional homem, e dificilmente cometerá os erros que levaram ao fim do nome Hantei.

Como não há laços familiares entre aqueles que usam o nome Hantei e a Dinastia é muito jovem para ter vários membros, não há fator físico unificador entre os Toturi além de um reciprocamente intenso olhar e atividades paralelas.

A Irmandade de Shinsei

Líder Atual: Shoan

Para muitos, o pequeno homem conhecido como Shinsei é um mistério que supera os Kamis, os Paraísos Celestiais, e os grandes desconhecimentos do Universo. Ele foi um homem desabrigado que se amigou com o Primeiro Imperador, instruiu Hantei em como salvar seu Império, e levou sete homens e mulheres mortais para a vitória contra o mais poderoso dos Kamis. Quando Shosuro retornou com as Escrituras Negras que continham a chave para a prisão de Fu Leng, Shinsei desapareceu na confusão, apenas aumentando o mistério que o cerca. Entre sua chegada no Império e subseqüente desaparecimento, vários outros seguiram o Pequeno Mestre para ouvir um pouco da sabedoria que parecia emanar de seus lábios como água numa cachoeira. Esses homens e mulheres rasparam suas cabeças e abandonaram a fortuna mundana em reconhecimento aos caminhos de Shinsei, e estudaram o Tao depois que ele se foi. Hantei Genji, o Segundo Imperador, ajudou muito a incorporar a sabedoria do Pequeno Mestre com a crença existente das Fortunas, e para esse fim tornou os seguidores de Shinsei um grupo reconhecido. Esses discípulos foram chamados monges, e Genji os chamou coletivamente de Irmandade de Shinsei. Eles não seriam iguais aos Grandes Clãs em status ou mesmo em organização, mas isso importava pouco para os pios e humildes monges. Em homenagem a Shinsei, eles se devotaram ao estudo de sua sabedoria, a purificação de si, e trabalharam para estabelecer o necessário para um mundo de paz e harmonia.

É irônico, logo, que tal grupo se dividiria tão rapidamente entre si. Um grupo de mortais tão diversos nem sempre concordava com a interpretação das palavras de Shinsei, e vários diziam haver diálogos secretos do Pequeno Mestre que não haviam sido divulgados. Logo, houveram desentendimentos em como a misericórdia e abnegação da Irmandade poderiam ser aplicadas ao mundo ao redor dela. Alguns teorizavam que evasão e paciência eram a chave e que a mão do destino guiaria o mundo mortal, enquanto outros diziam que o propósito da Irmandade era *ser* a força a guiar o Império. Apesar das diferenças filosóficas estarem crescendo em seu número e força, os monges nunca usaram de violência contra outro. Tais sábios estudantes concordavam um com outro em uma coisa com certeza: que matar não resolveria nada, e assim a única solução foi criar várias seitas entre a Irmandade para abrigar suas respectivas filosóficas, práticas e estudos. Como os samurais do Império tinham seus Clãs, a Irmandade logo teria uma coalizão de seitas que estariam aliadas por um objetivo comum, mas tomariam caminhas diferentes a partir dali. Desse dia em diante, a Irmandade carrega a distinção de nunca permitir que diferenças insignificantes resultem em derramamento de sangue, e sua dedicação aos caminhos de paz e iluminação tem infalivelmente servido como um farol nos dias mais escuros de Rokugan.

Monges vêm de todos os caminhos da vida, então não há aparência típica para esses homens e mulheres. Vários monges raspam a cabeça como parte de seus votos, mas nem mesmo isso é universal. Aqueles que tocam suas vidas como aventureiros tendem a terem o feitio de um andarilho, e assim são pequenos e bem musculosos pelos anos de duras viagens.

Ordem de Osano-Wo
Líder Atual: Ageku

Dedicados à Fortuna do Fogo e do Trovão, Patrono dos Bushis e detentor de incontáveis outros títulos violentos, a Ordem de Osano-Wo é um tipo de contradição para o esteriótipo mais aceitável dos monges. Monges de Osano-Wo são quase sempre *sohei*, monges treinados primariamente na arte do combate, facilmente

distinguidos pelas suas cicatrizes rituais, juntamente a várias, várias feridas permanentes obtidas através de treinamento regular e combates. Os monges se vêem como a expressão física definitiva das viagens da alma pelo mundo mortal, fortalecendo sua carne assim como endurecem seus espíritos à tentação e corrupção abundantes. Muitos fazem votos de silêncio, sobriedade, celibato, ou vários outros votos que centram na negação física e experiências tangíeis ou benefícios. Eles estudam o Tao e os caminhos das Fortunas como qualquer outra ordem de monges, mas acreditam que ignorar o corpo aumenta a ignorância do mundo real. Concentrar nos reinos espirituais e comunicar-se com os kamis é algo admirável, mas um espírito mortal está ancorado em seu corpo, e haverá muito tempo para se vagar por entre os espíritos quando se morre e se *vira* um espírito.

A Ordem de Osano-Wo é sediada primariamente nas terras entre os Clãs Escorpião e Caranguejo. Devido à sua natureza, o Caranguejo os tratam com muito respeito e o Escorpião com atenção. Em todo lugar, as Ordens tendem a terem grande influência em famílias marcialmente orientadas — não é incomum para um comandante Moto ou Matsu ter um conselheiro monge dessa Ordem. Nos raros eventos que a Irmandade acha que devem entrar em conflito por uma razão ou outra, é quase sempre os soheis de Osano-Wo que irão lidera-los ou faze-los por si próprios. Durante a Guerra dos Clãs, quando os exércitos do corrompido Yogo Junzo começaram a queimar os templos da Irmandade esperando achar o descendente de Shinsei, a Horda só conseguiu vencer algumas batalhas antes da Ordem de Osano-Wo ser provocada. Apesar dos Clãs Dragão e Fênix ajudarem a Irmandade, sua ajuda foi mínima, comparado ao terrível resultado que a Ordem de Osano-Wo finalmente começou a desempenhar no descarregar de sua completa fúria num inimigo que estava além de misericórdia ou redenção.

Ordem das Sete Fortunas
Líder Atual: Iko

Antes do tempo de Shinsei e seus Sete Trovões, as dispersas tribos humanas compartilhavam uma simples coisa em comum — respeito e temor das poderosas Fortunas. Apesar dessas Fortunas serem incontáveis em nomes e formas, sete delas eram claramente as mais poderosas e influentes, assim, merecedoras de maior medo e respeito. Depois da emergência de Shinsei e seu Tao, muitos começaram a ver as palavras do Pequeno Mestre como uma ameaça à sagrada religião devido aos seguidores que eles reuniam. Aqueles que se viravam às Fortunas por direção agora interpretavam os mistérios de Shinsei por sua própria sabedoria. A compreensão entre os Shinseístas e os adeptos das Fortunas parecia impossível até que o Príncipe Resplandecente desse um passo à frente e trouxesse organização para a Irmandade de Shinsei. As palavras de Shinsei, pensava Hantei Genji, não excluíam a sabedoria das crenças das Fortunas, nem as Fortunas pareciam zangadas com os mortais que estudavam as palavras de seus semelhantes. A verdadeira divisão vinha não das filosofias, mas da segregação que os monges estavam forçando entre si. Genji declarou que o Tao e as Fortunas deveriam ser estudados igualmente, e a religião do Império foi assim definida.

Monges da Ordem das Sete Fortunas não excluem as palavras de Shinsei e seu Tao de seus estudos, mas buscam a comunhão com as Fortunas como objetivo primário. Eles são bem mais estruturados e tradicionais que vários outros grupos de monges, e a Ordem tem uma estrutura de vários subgrupos dentro dela, um para cada uma das Sete Fortunas. Iniciados da Ordem geralmente se dedicam a uma Fortuna ou outra, o que por sua vez determina seu papel entre os monges. Por exemplo, os monges de Daikoku, a Fortuna da Riqueza, tendem a cuidar dos assuntos de dinheiro e comércio quando tais assuntos estão presentes entre eles. A Ordem está espalhada por toda Rokugan, forçando cada grupo a agir independentemente o bastante para ser quase considerada uma outra Irmandade Shinsei.

Ordem dos Sete Trovões
Líder Atual: Fumiaki

Enquanto os Monges das Sete Fortunas valorizam a sabedoria das Fortunas mais que o Tao de Shinsei, a Ordem dos Sete Trovões estuda as palavras do Pequeno Mestre em primeiro lugar. A ordem já foi a maior e mais notável grupo dentro da Irmandade de Shinsei, e seus monges são os mais facilmente encontrados viajando pelo Império entre incontáveis oratórios e templos. Monges da Ordem valorizam um dos ensinamentos de Shinsei mais que todos os outros, um dogma que achou sua expressão definitiva através dos Sete Trovões: que a alma mortal é uma força que pode alterar o curso do universo. Esses monges recolhem cada palavra de Shinsei e tentam encontrar novas e perspicazes interpretações das lições do Pequeno Mestre, enquanto tentam, ao mesmo tempo, achar o caminho único de suas próprias vidas. É uma dicotomia que vários monges acham aterrorizante e impossível, fazendo que vários mudem de Ordem. As razões que faz com que samurais retirados entrem na Ordem são diversas, mas nunca insignificantes. Para alguns, a vida de um andarilho, questionando o inkyo não é completamente aceitável depois de uma carreira de guerras e violência, preferindo passar seus últimos anos em silenciosa reflexão. Outros acham tal coisa uma transcendental e inquisitiva imagem da "nova vida" que um samurai aposentado deveria seguir depois de uma vida de estudos da corte ou similares atividades passivas.

Monges dos Sete Trovões são os mais numerosos andarilhos da Irmandade de Shinsei. Histórias de monges chegando num vilarejo a tempo de afugentar um bando são mais centradas nesses homens e mulheres, apesar de normalmente fazerem grandes esforços para desviar atenções de si mesmos em tais casos. Eles também tendem a serem mais voluntários para ajudar samurais ou camponeses em afazeres "mundanos" que outros monges evitariam. Monges dos Sete Trovões não reclamam de andar entre pecado e corrupção em nome para ajudar outra alma mortal. É essa vontade de enfrentar a realidade do mundo vil que faz os monges da Ordem resistentes às tentações… E capazes de elevar os outros de tais comportamentos impuros.

Ordem dos Dez Mil Templos
Líder Atual: Seppun Kiharu

Quando Hantei Genji fundou a Irmandade de Shinsei, ficou claro que o Imperador seria de central significância religiosa. Como descendente direto do Sol e da Lua, governante do mundo mortal, e divinamente conectado entre o Reino dos Mortais e os Paraísos Celestiais, o Imperador claramente era a mais sagrada figura viva. O Príncipe Resplandecente desempenhou bem esse papel, permitindo que a Irmandade se mantivesse e apenas intervindo como seu líder reconhecido quando os assuntos requeriam sua divina sabedoria. Pela importância do Imperador, uma Ordem foi criada para cerca-lo, servir suas vontades, e atender ao Filho dos Céus como exige sua posição. Originalmente esses monges eram conhecidos como a Ordem dos Quatro Templos, tirando seu nome dos oratórios sagrados da Cidade Imperial de Otosan Uchi. Os Quatro Templos foram considerados os mais sagrados lugares de Rokugan e quanto o Imperador tinha o direito de reclamar qualquer propriedade para seu uso, os Templos eram também vistos como os santuários religiosos pessoais do Filho dos Céus. Enquanto um lugar entre a Ordem se destinava à distinta honra de servir o Filho dos Céus (ou servir aqueles que o servem mais diretamente), também carregava a responsabilidade de lidar com as constantes intrigas políticas que cercavam o Imperador. Apenas monges que foram considerados equilibrados entre seus votos e habilidade de lidar com as duras realidades da Corte Imperial receberam o direito de entrar em seus níveis de elite.

Quando Otosan Uchi foi destruída, os Quatro Templos permaneceram, mas seu significado mudou. Uma vez que Toshi Ranbo foi declarada a nova Cidade Imperial, um novo centro da adoração de Rokugan tinha que ser construído para servir como templo pessoal para o Imperador, que continuou como a figura religiosa cen-

tral no lugar do Hantei. Para esse fim, um monge de meia idade chamado Seppun Kiharu ordenou a construção de um modesto templo cercado por dez mil oratórios: um para cada Fortuna conhecida, Maior ou Menor. Membros da Ordem das Sete fortunas, como ela veio a ser chamada, originalmente construíram os Dez Mil Templos, mas rapidamente eles se tornaram a casa da antiga Ordem dos Quatro Templos. A Ordem se renomeou de acordo com sua nova casa, e voltou a seu lugar de conselheiros e secretários do Filho dos Céus. Kiharu e seus monges permanecem como um porto seguro de serenidade e paz na agitada Cidade Imperial, um fato com o qual Toturi III já contou mais de uma vez. Apesar do posterior apontamento de Kiharu à liderança da família Seppun, o cuidado e manutenção do mais sagrado dos templos permanece sua prioridade.

Ronins

Os ronins são uma contradição em termos. Um ronin é um samurai que não serve a senhor algum, embora a palavra samurai signifique "servo". O que, então é um samurai que não serve a ninguém? Nas mentes dos Grandes Clãs, um ronin é um cão desonrado que pode ser confiado e deve ser tratado diante de um homem honrado como uma cobra diante de uma fogueira. É uma tarefa fácil oprimir um ronin, porém injusta. Afinal, eles não têm senhor para se insultarem com suas mortes, nem irmãos em armas para buscar sua vingança. Devido ao constante perigo de seu bem estar, os ronins tendem a se movimentarem muito. Esse movimento faz com que evitem fazerem inimigos muitos ferrenhos e procurarem problemas, já que não têm fonte de renda regular ou senhor para manterem-nos alimentados, abrigados e equipados. O termo ronin significa "homem onda", e deriva da tendência de um ronin de chegar como uma maré e sair igualmente rápido.

Ronins podem ser criados ou nascidos assim. Sob certas circunstâncias, há aqueles que escolhem o modo de vida ronin do que a muito mais agradável vida de serviço a um daimyo. Mais freqüentemente, porém, um samurai se tornou ronin por ser expulso de sua família e clã por alguma falha de dever. Outra origem de um ronin é o nascimento. Quando um samurai tem filhos com um (a) parceiro (a) que não é da casta samurai, seus filhos ainda são considerados samurais. É possível, porém, que essas crianças bastardas não sejam reconhecidas por seus pais, que podem ficar envergonhados com a evidência de tal indiscrição. Assim, a criança está condenada à vida de um paria. Esses dois meios de se tornar um ronin são os únicos, já que existem uma infinita variedade, quase tantas quanto a quantidade de ronins existentes no Império.

Ronins Nascidos

Crianças nascidas de pais samurais, mas não reconhecidos por uma razão ou outra são figuras trágicas de fato. Apesar de seus status de samurais, vários escolhem ignora-lo e viverem como camponeses que ao invés de enfrentarem as terríveis condições que um ronin deve enfrentar. Como camponês, ao menos, eles podem ser providos pelo senhor ao qual servem.

Talvez a maior barreira entre esses ronins e a vida que desejam para si é a pobreza. Muitos são forçados a usarem uma katana qualquer, descartada pelo ferreiro por sua qualidade abaixo dos padrões. Samurais nascidos ronins não têm senhor para olhar por eles, nem fonte de renda, salvo aquilo que podem obter vendendo suas perícias a quem pagar por elas. Pelo fato desses indivíduos não terem treinamento formal, qualquer vida que sigam, já será de muito bom tamanho.

Detentor de Riquezas

Mercadores em Rokugan possuem mais poder agora do que nunca. Riqueza se tornou uma realidade para vários que escolheram desempenhar os incertos deveres do comércio em nome de suas famílias ou clã. É raro para um samurai proprietário ser responsável por tais coisas, mas não inédito. Em alguns casos, esses indivíduos podem ganhar riquezas e influências substanciais como resultado de sucesso em seu campo escolhido. Espera-se que homens honrados rendam bens inesperados para seu senhor, mas nem todo homem adere a esse código de honra. Às vezes, aqueles que acumulam uma fortuna pessoal se retirarão desses deveres ainda jovens, e ao invés de entrarem para um monastério, simplesmente se mudarão. Como se esqueceram sua família e clã, esses indivíduos são considerados ronins.

Ronins dessa natureza não são proibidos de revelar suas antigas afiliações, mas escolhem não fazer assim por medo de que alguém de seu antigo clã se ofenda com seu acúmulo de riqueza. Ronins dessa natureza experimentam as mais duras críticas. No mínimo, muitos são invejosos da riqueza e influência que comandam. Ou pior, seus antigos clãs os consideram traidores e ladrões. Como resultado, muitos detentores de riqueza disfarçam suas antigas afiliações assim como sua riqueza.

Samurais Discordantes

Samurais culpados de infrações menores, que podem ser desde uma inapropriada demonstração de emoção a demonstrar um temperamento que cause um abalo indevido entre os seguidores de seu senhor, podem se achar temporariamente isolados de qualquer apoio de seu senhor e família.

Samurais discordantes não são exatamente ronins, mas são forçados a viverem como tais por um curto período de tempo dependendo da seriedade de seu crime. Esse tipo de punição é tipicamente imputado a um jovem e impaciente samurai que tem potencial para crescer aos tremendos assentos de seu senhor, se não se tornar um de seus assessores. Samurais banidos de tal maneira usam as cores e mons que usariam normalmente, mas não devem dizer a ninguém que pergunte de seu atual status a natureza do isolamento. Falhar nisso constitui alegar que o senhor falhou em repreender seu comportamento, o que pode resultar no status temporário de ronin se torne permanente.

Samurais Desonrados

Alguns entre as classes de camponeses podem considerar um samurai que falhe em seu dever e seja expulso de seu clã e família pode receber uma sentença mais piedosa, particularmente considerando que as outras opções são execução, ou na melhor das hipóteses: seppuku. Infelizmente, isso está longe da verdade. Esta é a mais severa das punições nunca levemente aceita. É tipicamente reservada apara as falhas mais infames, e condena m samurai a uma existência patética com ele sabendo que envergonhou não apenas a si, mas sua família e ancestrais também. Para um samurai, não existe destino pior que se possa ter.

Ronins que foram expulsos de seu clã e família são proibidos de revelar suas antigas afiliações sob pena de morte. Vários mudam seus nomes completamente, esperando que isso previa os outros de descobrir sua enorme vergonha. De toda maneira que verdadeiramente importe, eles estão mortos. Quando um samurai pergunta a um ronin a quem ele serviu por último e o ronin não responde, o samurai descobre a verdade rapidamente. Esses ronins quase sempre se viram para uma vida de crimes para se sustentarem, descarregando sua raiva a um mundo que virou suas costas para ele.

Mestre Morto

De acordo com as estritas interpretações da lei, os pertences de um samurai que morre sem herdeiro, mas tem um mestre, são entregues às ondas como um ronin. Na verdade, isso quase nunca acontece, pois qualquer samurai de um clã não é só jurado ao seu senhor, mas a sua família também, e ele será designado a um novo dever seguindo a morte de seu mestre. Alguns samurais fazem votos aos seus senhores tão seriamente que, após sua morte eles se consideram ronins. É uma ocorrência rara, mas muito romantizada na literatura, e tem sido assunto de várias peças famosas por toda a história.

Quando essa tragédia ocorre, é mais devido à morte em questão. Um senhor que morre como resultado de alguma desonra pode inadvertidamente passar a desonra para seus seguidores, efeti-

vamente manchando-os aos olhos dos outros que poderiam normalmente estar numa posição de adotar seus serviços. Uma morte por assassinato virtualmente arruína a reputação de um yojimbo no serviço em questão. Ocasionalmente os parentes do falecido são tão pobres para tolerar servos adicionais, mas novamente, isso virtualmente desconhecido nos Clãs Maiores.

Servos ronins de um mestre morto têm permissão para mostrar as cores e mons de sua antiga família e clã, apesar de muitos escolherem não fazer assim por questão de respeito. Alguns ocasionalmente encontram empregos com outros clãs, mas vários tratam esses ronins como sendo possíveis possuidores de kharma ruim, e deixam-nos a sós com seu destino.

Musha Shugyo

Os musha shugyo, ou "guerreiros peregrinos", são mais comuns durante os longos períodos de paz, quando um samurai pode se concentrar na pureza de sua arte do que estar preocupado em obter vitórias para seu senhor. Obviamente, nos anos recentes tem se visto menos desse exemplos do que nos dias da Guerra dos Clãs, quando eram mais comuns.

Peregrinos ou musha shugyo na verdade não são ronins, embora se apresentem dessa maneira e são tratados como tais pelos outros. A noção de sua peregrinação é lapidar suas perícias pela prática, usando-as sozinho para sustentar-se depois de por de lado tudo o que é mundano. Isso começa com a obtenção de seu senhor, outra razão para que tais exemplos ocorram raramente em tempos de guerra. Poucos daimyos, afinal de contas, deixariam seus soldados buscarem objetivos pessoais quando poderiam estar reclamando a vida dos inimigos.

Supondo que o peregrino receba a permissão de seu senhor, ele primeiro põe de lado qualquer coisa que possa identifica-lo por sua família ou clã. Dependência em sua reputação ou medo contradiz os propósitos da busca. Enquanto a divulgação dessas coisas não é exatamente proibida, a revelação que um samurai está numa musha shugyo deve satisfazer a curiosidade da maioria.

Agente Ronin

Tecnicamente, um ronin não tem senhor, nem proteção, nem afiliação de qualquer tipo. Essa nem sempre é a verdade. Exemplos emergem quando poderosos lideres requerem agentes que não têm laços formais com eles, e que não podem ser relacionados a eles caso o agente seja morto ou capturado. Isso pode ou não resultar da escolha do próprio senhor, pois políticas podem força-los a situações onde receberão terríveis insultos e serem forçados a deixa-los por isso mesmo. Virtualmente todo daimyo tem seguidores tão leais, tão dedicados que sacrificariam tudo com a situação, o que quer que seja necessário.

Esses servos particularmente leais podem ser chamados ou escolher vestir o manto de ronin para buscar vingança. Tais homens têm pouco salvo seus talentos para salva-los, e assim tendem a serem muito bons nas tarefas escolhidas. Qualquer um comprometido enquanto em sua missão ou lutam até a morte ou assumem total responsabilidade por tudo que fizeram. Como esperado, ronins dessa natureza tendem a terem uma vida curta e geralmente considerados descartáveis. Essa prática é mais comumente vista no Clã Escorpião.

Proeminentes Famílias Ronins

Se o termo ronin é repleto de contradições, então a idéia de famílias ronins é um absurdo. Verdadeiros samurais acham a idéia uma piada na melhor das hipóteses — uma ofensa na pior. Nunca, qualquer um de tais grupos agiu no curso da história de Rokugan. As circunstâncias à cerca deles são raras, e o reconhecimento de tais coisas como um grupo é mais incomum do que até mesmo a criação de um Clã Menor pelo Imperador. Cada ronin honrado sonha em estabelecer tal legado para seus descendentes, mas na verdade, eles não esperam obter tal coisa.

Ronins membros das famílias estabelecidas geralmente mereceram, e são levemente mais aceitáveis que um ronin solitário, pois vários samurais acham que eles foram reconhecidos como uma funcional e útil parte da sociedade. Tais samurais ainda não são tratados como iguais, certamente, mas significativamente melhor que a maioria dos homens-onda.

Kaeru, Senhores do Sapo Rico
Bônus: (+1 Atenção)
Daimyo Atual: Kaeru Shioko

Exatamente quando os ronins que governam Kaeru Toshi, a Cidade do Sapo Rico, começaram a se chamar de Kaeru é simplesmente desconhecido, pois a presunção de se darem um nome de família era visto como um ato criminoso pelos defensores mais vigrosos do bushido. Ainda assim, os ronins da cidade têm sido chamados pelo nome de Kaeru pelos outros ronins há séculos. Como ronins, os Kaeru possuem muito mais astúcia em assuntos de comércio que a maioria dos samurais, permitindo-os estabelecerem a cidade como um centro comercial entre o Leão e o Unicórnio, e usarem a supervisionada Passagem Iuchi para moverem mercadorias para o Império ao sul sem pagarem as altas tarifas da Passagem Beiten.

Durante a Era dos Quatro Ventos, a incerteza de um Império sem Imperador preocupou muito os Kaeru, particularmente diante da grande atividade criminosa e ataques das Terras Sombrias. Os Kaeru atenderam a Toturi Naseru, na época conhecido como Hantei Naseru, por proteção. Em troca, Naseru declarou que a cidade pertencia a qualquer um capaz de defender os cidadãos adequadamente. O astuto daimyo Ikoma Sume rapidamente capitalizou o edito e adotou os Kaeru como uma família vassala a serviço dos Ikoma e do Leão.

Os Kaeru quase perderam seu status de família vassala durante a Guerra do Sapo Rico, quando Leão e Unicórnio entraram em guerra pela posse da cidade. O daimyo dos Kaeru, Kaeru Tomaru, era um forte defensor do Leão, resultando em seu assassinato pelo seu próprio filho, Meiji, que desejava que os Kaeru retornasse ao estado independente ou servir ao Unicórnio. No fim, o Leão foi vitorioso e os Kaeru continuaram vassalos do Leão. Meiji foi morto por um duelista Escorpião e foi substituído pelo seu primo Shioko, que votou honrar a liderança do Leão.

Tsi, Ferreiros do Destino
(Bônus: +1 Vontade)
Daimyo Atual: Tsi Zutaka

Os Tsi são uma pequena família ronins que nunca teria sido conhecida pelo Império senão pelos feitos de seu fundador, um simples ronin com um talento para forjar. Devido a uma afortunada série de acontecimentos, o ronin recebeu a atenção de um artesão da Garça, que fez o jovem homem seu aprendiz. Como o destino queria, o Garça foi recebido pelo Imperador, Hantei XXX, para fazer uma espada para seu filho. O ferreiro da Garça assim o fez, e permitiu que seu aprendiz Tsi criasse a saya. O Imperador impressionado com a beleza de suas criações, que fez do Garça seu ferreiro pessoal e ao ronin foi dado o direito a um nome de família, para que sua espada seja lembrada para sempre.

Ironicamente, os Tsi não são universalmente ferreiros. O daimyo da família é sempre um mestre ferreiro que tem vários aprendizes, cada um deles adota o nome da família. Outros ronins podem usa-lo também se eles jurarem fidelidade, e servirem como atendentes, yojimbos, ou outras necessidades. Quando o daimyo se prepara para se aposentar, ele escolhe seu sucessor entre seus estudantes, e o ciclo começa novamente. Na história recente, um dos estudantes do daimyo, Tsi Xing Guo, foi escolhido pelos Paraísos Celestiais para ascender e se tornar a Fortuna do Aço. Desde esse tempo, a fortuna dos Tsi cresceu consideravelmente, e seu trabalho está em constante demanda pelo Império.

Yotsu, Guardiões dos Fracos (Bônus: +1 Inteligência)

Daimyo Atual: Yotsu Seou

Os Yotsu ascenderam mais longe na sociedade rokugani do que quaisquer outros ronins na história, e são únicos no modo em que transcenderam à sua alta posição. O fundador da família, Yotsu, era um homem simples que procurava viver com sua esposa e muitas crianças nas montanhas a norte de Otosan Uchi. Yotsu e sua família nunca passaram fome, pois ele era um impecável caçador e rastreador. Em um dessas caçadas o ronin fez uma perturbadora descoberta: Oradores do Sangue. Um grande número de fiéis aparentemente emboscou uma caravana que viajava pelas montanhas. Quando viu os corpos, Yotsu percebeu que era uma caravana Imperial. Já que vivia sozinho, ele não tinha como saber que a Imperatriz estava retornando para casa depois de ir às terras da Fênix, não até ver os guardas Seppun mortos.

Yotsu tentou resgatar a Imperatriz, mas ela não podia ir. Ela sabia que os adoradores a seguiriam, capturariam-nos novamente, e matariam o ronin e sua família. Ela não teria sangue inocente em suas mãos. Desesperado para fazer algo, Yotsu fez a única coisa que podia: trocou seu filho mais novo pelo filho do Imperador, deixando-o para enganar os Oradores. Com o herdeiro Imperial consigo, ele e seus outros filhos foram para sul de Otosan Uchi o mais rápido possível.

Tão grande foi a alegria do Imperador em ver seu filho vivo que renomeou Yotsu como Yotsu Yatoshin, dando ao ronin um nome de família e o nome pessoal que seu pai uma vez usou quando era criança. Assim, os Yotsu nasceram: protetores dos inocentes, fracos e indefesos.

A família Yotsu já habitou numa província de Otosan Uchi, onde as filhas gêmeas do daimyo serviam como governadoras. Mesmo depois da destruição da cidade, porém, os Yotsu se recusam a abandonar as ruínas da cidade. Ao invés disso, eles permanecem lá, vigiando por seu dever e os poucos cidadãos que vivem nas ruínas. Seu privilegiado status com o Imperador não mudou, inclusive, yotsu Irie, serve como o yojimbo pessoal do Imperador.

Benefícios de Famílias Ronins

Existem dois tipos de personagens ronins: ronins de clãs e ronins verdadeiros. Ronins de clã uma vez foram membros de um Clã Maior ou Menor, mas foram abandonados ou expulsos. Eles são criados assim como se estivesse fazendo um personagem desse clã, inclusive com o bônus de família. Ronins verdadeiros, assim como os ronins nascidos descritos anteriormente, nasceram de um ou dois pais com status samurais, mas nunca foram reconhecidos como samurais por um clã. Ronins verdadeiros tipicamente não têm família. Um personagem pode ser membro dos Kaeru, Tsi ou Yotsu, e ganham o bônus correspondente. Quando escolhendo uma Escola para tal personagem um ronin com uma família ganha 10 Pontos de Personagem adicionais ao invés dos 15 se escolherem não terem o primeiro nível de uma Escola Ronin (vide o Tomo da Água, pág. 125 para mais detalhes às Escolas Ronin).

As Terras Sombrias

Lorde Negro: Daigotsu

Além do Império, para sudoeste, se estende a vasta e desconhecida região das Terras Sombrias. No coração dessa terra está o Poço Infecto de Fu Leng, uma ferida aberta que se abre para o coração do Jigoku, o Reino do Mal. O corrupto poder desse lugar emana do poço e infecta tudo em que toca. Qualquer coisa que permaneça muito próxima do Poço por muito tempo é inevitavelmente infundida pela Mácula. Aqueles mortais que são corrompidos pelo seu poder se tornam servos voluntários de Fu Leng, chamados de Perdidos. A Mácula afeta todas as criaturas viventes, corpo e alma, transformando-os em monstruosos novos seres sob sua concepção infernal. A terra possui vontade e mente próprias, conduzidas por um negro desejo de humilhar, aterrorizar, e por fim consumir qualquer um que adentre suas barreiras.

Incontáveis variedades de criaturas estranhas vagam pelas Terras Sombrias. Muitas são predadores sem mentes ou perseguem seus misteriosos objetivos sozinhas. Tradicionalmente a única verdade que foi oferecida ao povo de Rokugan como medida de segurança foi que as várias forças das Terras Sombrias estão numa disputa eterna e são muito traiçoeiras. Elas não têm lealdade para qualquer outro além do puro poder ou intimidação, e qualquer grande, organizada força que se erga além da Muralha ruiria em lutas. Nos anos recentes, desde a chegada do Lorde Negro Daigotsu, o povo de Rokugan foi forçado a reconsiderar essa verdade.

Filho caçula de um Imperador Hantei, seqüestrado por Oradores de Sangue e posto no próprio Jigoku, Daigotsu é um defensor ferrenho de Fu Leng que possui incrível maestria sobre a magia negra. Ele também tem um extraordinário carisma e um abalado senso de honra que muitos samurais Perdidos acham atraente. Após a Batalha do Portal do Esquecimento, a Mácula corrompeu vários samurais e os deixou vagando em busca de propósito. Daigotsu os ofereceu o propósito com o qual sonhavam. Nas profundezas das Terras Sombrias ele construiu a Cidade dos Perdidos, e incontáveis homens e mulheres se juntaram à sua causa. Mesmo os demoníacos onis e os mentecaptos bakemonos se curvam à sua vontade, e pela primeira vez as Terras Sombrias se erguem fortes e unidas. Ironicamente, apesar de Daigotsu não gostar de Rokugan, ele pouco se importa com a dominação do Império. Isso não quer dizer que ele não seja extremamente perigoso, mas ele acha que para as Terras Sombrias florescerem, Rokugan deve sobreviver — assim como um predador não pode sobreviver se sua presa foi consumida.

Desde a ascensão do Lorde Negro, a Cidade dos Perdidos se tornou uma reflexão horrenda do Império rokugani. Os Perdidos vêem Daigotsu como seu Imperador, e crêem em Fu Leng com toda a devoção que outros samurais mostram aos seus Kamis fundadores. Daigotsu até mesmo concedeu nomes de famílias àqueles que o servem.

Enquanto os membros dessas famílias são escolhas impróprias para personagens de jogadores na maioria das campanhas, eles são apresentados aqui em respeito pela plenitude e também para que o MJ possa utiliza-los como vilões Personagens Não-Jogáveis (PNJ's). Como membros dessas famílias podem descender de qualquer família em Rokugan devido a uma posterior corrupção, eles podem estudar as técnicas de qualquer escola sem o requerimento da Vantagem Escola Diferente. Recomenda-se que personagens da Ordem de Kokujin usem as Três Ordens de Tatuados. Todos os membros dessas famílias terão algum grau de Mácula das Terras Sombrias.

Família Daigotsu (Bônus: +1 Força)

Daimyo Atual: Daigotsu

Apesar do próprio Daigotsu ser um poderoso shugenja, os samurais que juraram fidelidade a seu nome são quase invariavelmente bushis. Essas almas perdidas abraçaram firmemente a versão distorcida do bushido de Daigotsu. Os samurais de Rokugan os enchem de desgosto, pois neles se vê a mesma ignorância, confusão e compaixão inconseqüente que uma vez abundava ante seus olhos até que estes foram abertos pelo poder de Fu Leng. Os samurais do Clã Caranguejo são particularmente odiados, pois têm dedicado suas vidas a lutar contra o mesmo poder que Daigotsu abraçou.

Os Daigotsu são a maior família das Terras Sombrias. O Lorde Negro convida qualquer um que entre na Cidade dos Perdidos e deseje se provar digno do direito de carregar seu nome, e vários aceitaram o desafio. Não se sabe que testes esperam aqueles que juram fidelidade ao Lorde Negro, e aqueles que passam no teste não falarão a respeito. É sabido que o ritual dilacera todos os laços anteriores com seus ancestrais e família, e os preenche com a profana força garantida pelo próprio Deus Negro.

Como a família é recentemente muito jovem para compartilhar uma simples linhagem e tiram características de todos os clãs rokuganis, não há verdadeira aparência para os samurais Daigotsu.

Porém, como que uma regra, aqueles que se juntam à família Daigotsu tendem a ser menos obviamente marcados pela Mácula que a maioria. Eles são os mais humanos dos Perdidos, e alguns podem até mesmo se passar por samurais formais.

Família Chuda (Bônus: +1 Vontade)
Daimyo Atual: Chuda Mishime

Os Líderes da família Chuda são descendentes do decaído Clã Serpente. Uma vez um orgulhoso Clã Menor habitante do norte de Rokugan, o daimyo da Serpente arruinou seu clã quando se aprofundou demais nas artes da maho. Um espírito demoníaco conhecido como o shuten doji possuiu o Clã Serpente. O que se seguiu foi um evento que o Clã Fênix se lembra como as Cinco Noites de Vergonha. Incapazes de banir o espírito e sem nenhum outro recurso, os exércitos da família Shiba foram forçados a exterminar completamente todo homem, mulher e criança do Clã Serpente — ou assim acreditavam.

Poucos membros da família Chuda sobreviveram. Sua maestria de maho foi tanta que se tornaram incapazes de resistir o controle do shuten doji por um tempo. Os Chuda acreditam que poderiam ter libertado a família da influência do espírito, se não fosse pela intervenção assassina do Clã Fênix. Os Chuda juraram vingança, mas perceberam que pelo andar do tempo, pouco podiam fazer. Os poucos Chuda remanescentes caíram nas sombras, eventualmente casando-se com a família Asako da Fênix e passando suas lições à frente em segredo.

Um de seus descendentes, um Inquisitor chamado Asako Mishime, ficou intrigado com os rumores de um novo Lorde Negro. Com perícia e ousadia ele adentrou as Terras Sombrias e infiltrou-se na Cidade dos Perdidos, mas Daigotsu imediatamente viu através de seu disfarce. Mishime implorou a Daigotsu que o poupasse em troca de sua fidelidade. Intrigado com o talento de Mishime e sentindo o estranho senso de pena do Clã Serpente, o Lorde Negro aceitou.

Mishime se provou um seguidor extremamente leal e valioso. Daigotsu deu ao tsukai permissão para recriar a decaída Família Chuda entre os Perdidos. A Serpente se ergueria novamente não mais para servir a um Império decadente. Agora e para sempre eles serviriam à sinistra majestade de Fu Leng.

Seguindo o exemplo de Mishime, os Chuda são uma família de maho tsukais (feiticeiros de sangue). Mesmo Daigotsu que ele não conhece todos os mistérios das Terras Sombrias e que cabe à família Chuda coletar e arquivar tal conhecimento. Os Chuda possuem uma curiosidade voraz e apetite pelo desconhecido. Suas orientações no estudo das Terras Sombrias os tornaria espíritos irmãos com a família Kuni, se as duas famílias não se dedicassem tão firmemente à destruição uma da outra.

Família Goju (Bônus: +1 Agilidade)
Mestre Atual: O Dragão das Sombras

Certa vez, a Família Goju servia à Escuridão Enganosa, uma força enigmática diretamente oriunda do poder do Nada. A Escuridão podia minar os espíritos e identidades dos homens mortais, fazendo com que se tornassem disformes, coisas sem nome como ela. Alguns desses servos tiveram permissão para tomar o nome Goju, o nome de um ninja Escorpião que se jurou à escuridão. Desse nome eles receberam pouca independência da Escuridão, assim como a habilidade de se moveram facilmente no reino mortal que a Escuridão poderia.

Na Batalha do Portal do Esquecimento, Lady Lua nomeou a anônima Escuridão e quebrou sua conexão com o Nada. Seus inúmeros seguidores sem nome se tornaram novamente mortais, almas perdidas sem qualquer memória do que fizeram. Os Goju, ironicamente, não mudaram. O mesmo nome que permitia que agissem independentemente também os protegeu da nomeação da Lua. Eles mantiveram suas habilidades de usar o Nada para se mover entre as sombras ou alterar sua aparência. Porém, uma vez que a batalha acabou, os Goju se viram presos no coração das Terras Sombrias sem a proteção da Escuridão. Eles rapidamente foram corrompidos.

Durante a Batalha do Portal do Esquecimento, o imortal Dragão do Ar também foi corrompido. Desprovido de sua conexão com os Paraísos Celestiais, o dragão também ficou preso nas Terras Sombrias. O dragão preencheu o vazio deixado pela Escuridão, se tornando o novo mestre do Nada. Renascido como o Dragão Sombrio, ele veio aos Goju e ofereceu uma chance de servirem a ele, para um dia terem a vingança contra Rokugan. Sem outra opção, os Goju aceitaram.

Quando o Dragão Sombrio escolheu se aliar a Daigotsu, os Goju se colocaram a serviço dele também. Capazes de alterar suas aparências às suas vontades, eles servem como espiões e assassinos perfeitos para missões no Império. Apesar de seus serviços serem infalíveis, Daigotsu é cauteloso em não acreditar neles demais, pois sua aliança representa apenas conveniência, e a aliança deles pertence apenas ao Dragão Sombrio.

O Escorpião nutre um especial e ardente ódio pelos Goju. Essas almas perdidas representam tudo que o Escorpião odeia — coisas dignas de pena sem qualquer traço de lealdade e moralidade. A Escuridão Enganosa quase causou a destruição da casa Shosuro uma vez, quando quase foram seduzidos pelo seu poder, e é uma lição que o Escorpião não esquecerá tão cedo. A família Shosuro é muito eficaz em detectar e destruir os Goju, e eles evitarão o Escorpião sempre que possível.

Ordem de Kokujin
(Bônus: +1 Para Qualquer Atributo)
Líder Atual: Kokujin

Do coração da loucura vem Kokujin.

O Clã Dragão é um clã de serenidade e iluminação, mas com um aspecto obscuro. No caminho para a iluminação existem muitos falsos caminhos, e quando os estudantes do Dragão ensinam perigos de sabedoria em excesso, há um nome que sempre se repete: Kokujin.

Nascido um tamashii, um dos poucos Togashi escolhidos com a capacidade de abrigar a alma imortal do Kami fundador do Clã Dragão, Kokujin possuía tanto grande força quanto enorme astúcia. Porém, quanto Togashi revelou seu destino, Kokujin o negou. A idéia de que um deus deve depender de caridade para sobreviver provava, na mente de Kokujin, que tais deuses eram inferiores e indignos de sobrevivência. Ele fugiu das montanhas do Dragão. Percebendo que a magia de suas tatuagens do Dragão ajudavam-no a resistir a influência da Mácula, Kokujin intencionalmente entrou nas Terras Sombrias buscando dominar o poder de Fu Leng também. Seu experimento teve sucesso. Kokujin aprendeu a extrair o profano poder da Mácula, mas sua vontade permanecia livre do controle de Fu Leng. Com o tempo, Kokujin dominou a arte de criar tatuagens místicas com seu sangue. Essas tatuagens permitiam-no escravizar aqueles com elas marcados. Ele é particularmente narrado aplicando essas tatuagens em membros do Clã Dragão, que ainda caçam-no incansavelmente. Esses escravos patéticos tatuados adotam o nome Kokujin.

Através de uma série de estranhos acontecimentos, os Kokujin vieram a considerar o Lorde Negro Daigotsu como um amigo. Estranhamente, Daigotsu não se ofende com a recusa de Kokujin em crer no Deus Negro. Ele vê a presença de Kokujin e seus seguidores como um atributo necessário à Cidade dos Perdidos. Sua peculiar noção iluminação serve como um propósito necessário, assim como o enigmático Clã Dragão serve ao Império.

Tomo da Água

Yasuki Sadao respirou fundo. Como ela veio a parar numa situação dessas? Não era incomum para um Caranguejo com aspirações políticas buscar sua fortuna fora de suas terras natais. Isso era uma necessidade virtual. Havia pouco espaço para ara uma cortesã cometer progressos na Muralha, exceto considerando-se o avanço a um oni esperando por uma manobra política. Quando ela recebeu um convite para prestar serviço a um tão famoso magistrado, Bayushi Norachai, ela esperava que seus esforços em buscar novos aliados e contatos políticos para seu clã houvessem dado frutos sérios. Ao invés disso, ela se achava ali, cercado pelos mais estranhos tipos de pessoas que ela já viu.

Primeiro havia o Dragão. Hitomi Ryo. Usando apenas um hakama cru e uma escandalosa tapeçaria de tatuagens rebuscadas, o lunático seminu falava apenas por irritantes enigmas. Em seguida, havia o Unicórnio, uma besta gigante com o nome de Moto Shun, enfiada nas nojentas peles e pêlos que seu clã tanto adora. Ela nem se incomodou em falar em com ele, e ele parecia contente em retribuir o favor. Depois, vinha o Leão, Matsu Seiho. Ele parecia um tipo normal de samurai, mas todas as tentativas de Sadao de conversação foram friamente rebatidas com o reclame de que ele não estava interessado no que quer que ela se interessasse em vender. Obviamente, ela concluiu com alguma irritação, a reputação de sua família a precedia. A última membra do grupo era uma pequena jovem dama Raposa, Kitsune Asami. Ela se sentou silenciosamente nas sombras da câmara, com a nagamaki ao seu lado e com olhos fechados em comunhão com os espíritos. Ela respondia as perguntas de Sadao com educação polida, apenas para voltar à sua meditação logo em seguida. Ela parecia a mais estranha de todas, apenas porque parecia tão incomum entre esses guerreiros.

A porta da câmara deslizou. Um belo samurai em seda vermelho sangue entrou. Diferente de outros Escorpiões, ele parecia não usar máscara. Sadao se levantou e curvou-se com os outros. Ele se curvou em resposta e se sentou na ponta da baixa mesa.

"Konichiwa, meus amigos." o homem disse. "Eu sou Bayushi Norachai, servo do Campeão de Esmeralda, e fico feliz que tenham respondido ao meu convite."

"Como podíamos recusar?" Sadao respondeu num tom agradável. "Servir ao Campeão de Esmeralda é a maior honra que alguém pode desejar."

"Não." Ryo respondeu num tom vago. "A maior honra é servir à Lady. Eu vou aonde a Lady quer."

"Então consideremo-nos afortunados pela vontade da sua Lady e a do meu mestre serem como uma nesse assunto." Respondeu Bayushi Norachai. "Deixem-me ir direto ao assunto. Como vocês sabem, Ryoko Owari Toshi é a maior e a mais gloriosa cidade do Império."

"A Cidade das Mentiras, você quer dizer." retrucou Matsu Seiho.

"Ah," respondeu Norachai, "Vejo que também estão cientes da reputação da cidade. Isso me poupará muito tempo. Esta cidade sempre foi ocupada pelos Clãs Escorpião e Unicórnio. Seu governo se revezou entre essas duas facções muitas vezes no passado, mas o Unicórnio têm governado-a por muito tempo. Pelo tratado que encerrou a guerra em Kaeru Toshi, a cidade retornou ao governo do Escorpião. Vocês sabem o que isso significa?"

"Significa que você e seu clã podem retomar os negócios de contrabando e chantagem sem interferência dos magistrados do Unicórnio," disse Moto Shun com um riso baixo.

"Cuidado, Shun," respondeu Norachai com um sorriso. "Você foi convidado porque me impressionei com sua reputação, mas certamente você conhece a minha também. Posso servir ao Campeão de Esmeralda, mas defenderei a honra do meu clã."

Shun estalava os lábios, mas o estalo diminuiu enquanto via a mortal sinceridade nos olhos de Norachai. "Eu... Eu peço desculpas, sama," ele disse, curvando sua cabeça. Sadao estava impressionada. Talvez os Moto não fossem tão estúpidos quanto ela pensava.

"Desculpas aceitas, Shun-san," Norachai disse bruscamente, "mas suas suspeitas provam um ponto importante. Há uma percepção incorreta das pessoas de Ryoko Owari que o Clã do Escorpião não é um clã adepto da ordem e da justiça. Existem várias facções dentro da cidade que vêem essa mudança de poder como uma permissão para encherem Ryoko Owari com toda espécie de crime, perversão e corrupção. A Cidade das Mentiras tem grande necessidade de magistrados, meus amigos, e é por isso que vocês vieram."

"Magistrados?" perguntou Sadao, chocada. "Por que eu? Não tenho experiência em tais assuntos."

"Talvez," respondeu Norachai, "mas tenho pesquisado bem cada um de vocês, e todos vocês têm muito a oferecer. Sadao, você é muito bem versada em assuntos de comércio e negociação. Seu talento seria útil em lutar contra o comércio ilícito que infesta a cidade, e ajudaria a manter a paz entre as várias gangues de rua da cidade. Shun e Seiho são famosos guerreiros. Suas forças braçais colocariam medo nos corações dos bandidos e rufiões que infestam as ruas. E para Ryo e Asami...Bem, acho que perceberão que há forças trabalhando na Cidade das Mentiras que não se pode lutar apenas com palavras e aço."

"Eu não conheço essas pessoas," Seiho disse num tom irritado. "Eu não confio nelas. Com todo devido respeito ao seu clã, a Cidade das Mentiras é um lugar perigoso. Um guerreiro não entra numa batalha com uma arma não testada ou aliados não testados. Não gosto disso."

"Não é para que você goste, Matsu," respondeu Norachai. "Lembre-se que eu sou um Escorpião. Se escolhesse magistrados que já tivessem experiências um com o outro, soaria como uma tentativa de colocar meus aliados em posições de poder. Escolhendo pessoas sem conexões a mim, ou entre elas, há chance de algum bem ser feito, alguma ordem ser restaurada. Se vocês não aprenderem a confiar uns nos outros, se não aprenderem a trabalhar uns com os outros, você vocês morrerão. Espero que tal coisa não aconteça; me custariam dias para achar outros magistrados tão capazes quanto vocês e tal coisa seria uma terrível inconveniência para mim." Norachai sorriu friamente.

"Então, minha recomendação," Kitsune Asami disse em voz macia, "é que não morramos."

"Bem dito," disse Sadao com um leve sorriso. Apesar de sua inicial irritação, Sadao se viu entusiasmada pelo ideal de restaurar a ordem da Cidade das Mentiras. Ela já estava analisando possibilidades em sua mente, pesando as forças e fraquezas conhecidas daqueles ao seu lado e analisando como compensa-las. Ela se virou para Norachai com uma expressão ansiosa. "Quando começamos?"

O Jogo das Vinte Questões

Toda jornada começa com um simples passo.
— O Tao de Shinsei

Você desempenhará grandes feitos em nome de seus ancestrais. Você usará seu aço para trazer honra e glória para seu Clã. Você falará com os espíritos da criação para obter sabedoria e iluminação. Você derramará sangue de seus tolos inimigos e destruíra qualquer um que se por entre você e seu dever.

Mas primeiro, você precisará preencher sua ficha de personagem.

A criação de personagem é composta de um número de passos que ajudará a fazer seu personagem tomar vida em sua mente (assim como nas mentes daqueles presentes no seu grupo) e na ficha de personagem. Quando você acabar, você terá uma ficha cheia de números e palavras que se igualam às habilidades mecânicas de seu personagem. Essas são partes importantes de seu personagem, mas o mais importante é a força intangível que o guia. Há uma razão para que ele tenha uma alta Atenção e uma baixa Inteligência? Porque seu bushi tem tantas Perícias Sociais e tão poucas Perícias Bugei?

Você pode ter uma pequena idéia do que você quer que seu personagem seja, você pode conhecer todo detalhe minucioso de seu personagem, ou você pode estar em algum lugar entre esses dois. Em todo caso, a criação de personagem é uma hora importante para definir esses conceitos e construí-los ou refina-los através de se concentrar em aspectos mecânicos e não-mecânicos de seu personagem enquanto progride.

Antes de se preencher as Perícias, Atributos, Vantagens, etc. de seu personagem, pense em seu conceito. Qualquer número de motivações pediria certas perícias ou Desvantagens, e vice-e-versa. Talvez você não tenha planejado ter alguma das perícias que a Escola de seu personagem comece, e isso pode inspirar você a adicionar mais alguns detalhes à sua história de fundo.

O Jogo das 20 Questões

Para ajudar você a esculpir seu personagem, perca um momento para olhar pelas questões apresentadas a seguir. As primeiras dez são para ser respondidas com a intenção de preencher alguns detalhes sobre seu personagem. O segundo lote de dez questões deve ser respondido para ajudar a estabelecer o que seus padrões psicológicos devem ser. Essas perguntas são puramente opcionais e servem apenas como guia para ajudar você ao longo do caminho pela criação de personagem e não devem ser obrigatórias.

De que clã é seu personagem?

Esta é uma das mais importantes perguntas do desenvolvimento de seu personagem. Cada um dos diferentes Clãs tem uma vasta gama de filosofias, idéias, e histórias que influenciarão em como seu personagem se desenvolve e é tratado pelos outros. Do mesmo modo, também ajudará a determinar como seu personagem se aproximará dos outros. Para ajudar você a ter uma idéia a que Clã seu personagem pode querer fazer parte, leia as descrições dos clãs nas páginas 5-6.

Como os outros descreveriam a aparência de seu personagem?

Comece pelas partes mais óbvias e defina seu modo de determinar os detalhes. A partir do sexo de seu personagem a mencionar qualquer tipo de cicatrizes ou sinais faciais que ele possa ter. Aparência é um importante aspecto das interações sociais de Rokugan, e muitas pessoas tendem a valoriza-la muito a aparência e a primeira impressão. Seu personagem tem um caloroso e convidativo sorriso, ou seus olhos piscam constantemente, nervosamente procurando por qualquer perigo? Talvez ele se vista tão uniformemente quanto for aceitável e se faça tão quieto que não possa ser notado.

Seu personagem é um bushi, shugenja, monge ou cortesão?

Essa é uma distinção importante, pois o rígido sistema social defende que todos sabem seu papel e agem de acordo. Isso não é inteiramente uma lei intransponível, contudo — vários bushis são bem conhecidos por suas competências acadêmicas, e há contos de cortesãos que mantiveram grande coragem sob ataques durante conflitos físicos.

A que família seu personagem pertence?

Assim como a escolha do Clã de seu personagem, sua família tem um significante impacto na sua história e interação com os outros. Onde cada Clã tende a ter tradições e filosofias bem gerais, cada família tem as suas de modo único. Por exemplo, o Leão é bem famoso por seu poder marcial e em geral não gostam dos Clãs Garça e Escorpião. Porém, a família Ikoma é uma família de historiadores e diplomatas num Clã de guerreiros, e às vezes trabalham juntos com a família Shosuro do Clã Escorpião. Além disso, algumas famílias têm muito mais destaque dentro de um clã que outras. A família Moto do Unicórnio são líderes convictos do Clã, e os guerreiros da família tomam as posições de glória e liderança, enquanto os Horiuchi vivem na obscuridade de seus pequenos templos. Alguns personagens são mais interessantes se começam de origens humildes como as dos Horiuchi, enquanto outros parecem estar destinados à grandeza desde o nascimento.

Qual a principal motivação de seu personagem?

Apesar de todos os samurais serem idealmente devotados ao seu senhor e ao seu dever acima de tudo, cada personagem individual tem muitas razões diferentes para isso — ou objetivos completamente diferentes. Para alguns personagens, essa motivação pode ser tão simples quanto manter a honra de seus ancestrais nunca falhando no dever que prestaram ao Clã por gerações. Outros podem ser mais específicos, carregando um coração cheio de vingança contra outro samurai de um Clã diferente (ou até mesmo do mesmo clã). Poderosas motivações tendem a revolverem-se pela vingança, amor, honra, orgulho ou qualquer outra infinidade de ideais que manterá seu personagem prosseguindo quando tudo mais estiver perdido.

Em quem seu personagem mais acredita?

Samurais devem ser capazes de confiar em outro samurai honrado sem hesitação, mas existem normalmente uma ou mais figuras em quem seu personagem sabe que pode confiar. Ela pode ser um pai prestativo, um dedicado sensei, um semelhante, ou alguém completamente não relacionado ao personagem. Determinar em quem seu personagem mais confia não é tão importante quanto determinar o motivo. O que exatamente seu personagem sabe sobre essa pessoa que a torne tão confiável? O que faz seu personagem confiar de tal maneira que pode definir muito de sua personalidade.

Qual a maior força de seu personagem? E a maior fraqueza?

Outros podem ter uma opinião sobre o que é grande ou falho sobre seu personagem, mas o que são verdadeiramente suas piores ou melhores qualidades? É importante lembrar que as forças de um

personagem são as coisas que ele procuraria, enquanto suas fraquezas estão lá para lembra-lo e possivelmente aos outros que ele ainda é apenas um mortal. Esses traços não necessariamente têm que ser épicos para definir seu personagem, mas podem ser aspectos que te ajudem a compreender as limitações e propósitos de seu personagem.

O que seu personagem acha do bushido?

As filosofias do bushido são idealmente praticadas e observadas por todos os guerreiros, e mesmo os não-bushis olham para o bushido em busca de princípios direcionadores. Como qualquer código de conduta, há aqueles que se apegarão a ele como a sua própria vida, aqueles que acham apenas algumas partes importantes, alguns que o vêem como direções todas, e outros que acreditam que é pouco mais do que um sonho utópico. Personagem com um alto Nível de Honra levarão o bushido mais a sério, mas isso não determina necessariamente que acreditam que todas as partes sejam de igual importância.

Qual a opinião do seu personagem sobre seu clã?

Essa é difícil. Assim como o bushido, espera-se que samurais abracem seus deveres para seu clã sem hesitação ou questionamento, mas nem sempre isso ocorre. Seu personagem acredita completamente nas idéias e objetivos de seu Clã, ou ele acha falhas algumas de suas ações? Um bom exemplo seria um bushi Daidoji — um leal e prático guerreiro num Clã de pacifistas e artistas. Esse Daidoji vê seus primos como semiiludidos idealistas que precisam de sua proteção? Talvez ele entenda que é seu lugar protegendo a Garça para que outras famílias possam levar vidas mais pacíficas.

Seu personagem é casado?

Uma pergunta importante por várias razões. Seu personagem terá quaisquer dependentes com os quais se responsabilizar? Também é importante lembrar que casamento é um arranjo de negócios em Rokugan, e vários casamentos são feitos para cimentar laços políticos ou tratados e nada além disso. Talvez o cônjuge de seu personagem seja uma dor inútil no pescoço com a qual você terá que viver para manter uma aliança de seu Clã com outro? Apesar de casamentos arranjados eventualmente resultarem em amor verdadeiro, também é possível que você e seu cônjuge compreendam um ao outro, criando uma harmoniosa união. Em ambos os aspectos, um casamento pode possivelmente lhe garantir laços políticos aos mais poderosos samurais em sua própria família, outras famílias de seu Clã, ou até mesmo Clãs completamente diferentes. Naturalmente tal laço pode ser facilmente uma benção e uma maldição ao mesmo tempo.

Seu personagem tem algum preconceito?

Como mencionado anteriormente, a família e o clã de seu personagem provavelmente influenciarão nas impressões de outros clãs a seu respeito. À parte disso, ele desenvolveu qualquer ponto de vista próprio? Ou ele nem mesmo concorda com aqueles que são aceitos pelos seus semelhantes?

A quem seu personagem mais deve lealdade?

A resposta fácil seria "O Imperador", mas poucos samurais têm a honra de servir ao Filho dos Céus diretamente em seus deveres diários. Pense em quem seu personagem deveria mostrar mais lealdade em suas atividades diárias. Ele é estritamente dedicado a obedecer ao seu senhor sem qualquer outra influência? Talvez ele tenha um sábio sensei que o tire de seu caminho para consultar e servi-lo mesmo que o sensei não tenha autoridade direta sobre ele. Mais complicado ainda seria um samurai com um amor secreto que ele põe acima de tudo. Todo samurai deve estar preparado para dar sua vida sem hesitação ao comando de seus mestres, mas todo samurai também poderia proceder assim por escolha. Quando a hora vier, por quem seria?

Quais são as coisas favoritas e do que seu personagem não gosta?

Esta é uma questão importante que ajuda a estabelecer um padrão de comportamento. Quando respondendo esta pergunta, comece como racional e se mova para o irracional. Gostos racionais podem ser explicados por razões puramente lógicas — assim como uma queda por poesia devida à sua família ter famosos escritores, ou um desgosto por arranjos florais porque você falhou em suas lições de ikebana e envergonhou seu pai. Desgostos irracionais podem ser muito mais divertidos e menos inclinados a mudarem — um desgosto por atores de teatro Noh pelo seu pai ter sido envergonhado por problemas com um deles, ou gostar de vermelho por ter vencido seu primeiro duelo quando usava um kimono vermelho.

Seu personagem tem alguma mania?

Já que todos tendem a agir de acordo com o mesmo protocolo e etiqueta, os menores e inofensivos detalhes de comportamento tendem a serem mais notados. Seu personagem morde seus lábios quando em pensamento profundo? Talvez ele tenha uma frase em particular com a qual saúda a todos. Quando suas mãos não estão fazendo nada, o que ele faz com elas?

E quanto às emoções de seu personagem?

Mesmo as mais disciplinadas mentes têm suas fraquezas, que seu personagem necessariamente tenha um incomum controle de suas emoções. Ele teve momentos difíceis controlando seu desdém por outros que vê agindo impropriamente? Há uma certa situação ou "botão" que sempre chama a simpatia de seu personagem? Talvez seja quase impossível ver seu personagem realmente raivoso… Ou triste… Ou feliz.

Como seu personagem lidaria com o comportamento errôneo de um subordinado?

Isso se aplica a tanto subordinados do samurai e classes menores, apesar das respostas poderem ser diferentes para cada uma. Alguns personagens veriam que a falha dos camponeses como esperada, um resultado de sua estação mais baixa, mas um samurai errado é inaceitável, pois deveriam conhecer seu lugar melhor. De modo contrário, talvez ele ache que os camponeses devem ser mantidos na linha com medidas drásticas, enquanto samurais podem ser reprimidos efetivamente com menor severidade.

Como os pais de seu personagem o descreveriam?

O relacionamento de um samurai com sua família é muito importante, e sua relação com seus pais é mais ainda. Devoção filial é esperada de um verdadeiro samurai, mas não significa necessariamente que há qualquer respeito real entre um pai e seu filho. É inteiramente possível que um pai ache o mundo de seus filhos perfeito enquanto os outros vêem mais que uma falha. O relacionamento de um samurai com seus pais não apenas gera volumes sobre sua natureza, mas também tende a ser usado pelos outros como uma medida de seu verdadeiro valor.

Qual a maior ambição de seu personagem?

É importante notar que enquanto o desejo é um pecado, ambição temperada com dever é perfeitamente aceitável. Muitos bushis aspiram a serem grandes líderes ou mestres reverenciados, enquanto shugenjas tendem a levarem a vida como um estudioso respeitado ou conselheiro. Talvez seu personagem não tenha qualquer objetivo específico, e está feliz por agora, apenas servido ao seu senhor ao máximo de sua capacidade. Uma vez que você tenha

descoberto os objetivos de seu personagem, pense um momento e decida o quanto ele está disposto a consegui-lo.

Quão religioso é seu personagem?

Provas do sobrenatural são evidentes para a maioria dos samurais, mas aqueles que não lidam diretamente com as artes místicas não necessariamente encontram-se preocupadas com elas. Alguns crêem que enquanto as Fortunas e kamis são todos bondosos, no final só se pode contar com suas próprias habilidades. Outros gastam horas por dia em rezas, constantemente tentando se sintonizar ao ritmo do universo em busca da verdadeira iluminação.

Se pudesse, que conselho você daria ao seu personagem?

Um dos mais importantes aspectos de desfrutar o papel que você escolheu para ser seu personagem é ver o quão distante você é dele. Seu personagem lembra suas atitudes e manias, deixando pouco a ser diferenciado? Talvez, depois de uma olhada de perto, você ache que seu personagem deveria mudar uma coisa ou duas? Essa pergunta tenta achar falhas no seu personagem com a intenção de conserta-las. Ao invés disso, reconhece as diferenças, caso hajam, entre seu personagem e você para ajudar a manter seu personagem uma vez que o jogo comece.

Mecânicas Gerais de Jogo

Rolar e Manter

Em Lenda dos Cinco Anéis RPG, os jogadores rolam dados de 10 faces para determinar quais personagens têm sucesso ou falham em determinada tarefa. Isso é feito rolando um número de dados, normalmente determinado pelos Atributos e Perícias do personagem, e escolhendo quais dados o jogador manterá. Uma vez que os dados mantidos tenham sido escolhidos, o total de suas rolagens individuais é somado e comparado com o Número Alvo (NA) que o Mestre de Jogo (MJ) estabeleceu para a tarefa. Se o total é igual ou superior que o Número Alvo, então o personagem desempenhou com sucesso a tarefa. Se o total é inferior ao Número Alvo, então a tentativa do personagem falhou. Distinguir quantos dados são rolados e quantos são mantidos é simples: o número de dados rolados é listado primeiro, seguido pela letra "k", então, um segundo número denotando quando são mantidos. A listagem 4k2, por exemplo, indica que um jogador deveria rolar um total de quatro dados e manter os dois mais altos.

Para qualquer tarefa que o jogador deseje que seu personagem tente, o Mestre de Jogo atribui quais Atributos e quais as Perícias apropriadas para a tarefa. O jogador então pega um número de dados igual ao nível de seu personagem na Perícia escolhida e um número igual ao nível do Atributo escolhido. Esses dados são todos rolados juntos, e chamados de dados rolados. Depois de ver quais números foram obtidos, o jogador escolhe um número de dados igual ao nível de seu personagem no Atributo escolhido. Normalmente os jogadores escolhem os números mais altos, mas nem sempre. O resultado nos dados mantidos são totalizados e comparados ao Número Alvo, como descrito acima.

Exemplo: O personagem de Matt, Mirumoto Kyuzo está tentando acertar o alvo com seu arco e flecha. O alvo não está muito longe, e não há vento, então Ryan, o Mestre de Jogo, decide que o Número Alvo para acertar o alvo é apenas 15. Disparar um arco e flecha, usa o Atributo Reflexos e a Perícia Kyujutsu. Kyuzo tem uma Perícia de Kyujutsu em 3, e seus Reflexos também em 3. Matt pega seis dados de 10 faces (três da Perícia e três do Atributo) e os rola. Ele rola 3, 4, 4, 6, 7 e 8. Matt escolhe as três mais altas rolagens de dados, que são 6, 7 e 8, e os soma para obter um total de 21. ele compara seu total com o Número Alvo de 15 e vê que o superou. Kyuzo acertou seu alvo com sucesso.

Números Alvos

O Número Alvo, ou NA, é a dificuldade que o Mestre de Jogo indica para uma tarefa que o personagem deseja cumprir. Se a tarefa é simples, o Mestre de Jogo determina um baixo NA à medida que a tarefa aumenta em complexidade e dificuldade, o Mestre de Jogo aumenta o NA para torna-la mais difícil para o personagem cumpri-la.

Mestres de Jogo são altamente encorajados a usarem uma tabela de NA apropriada à sua campanha; tarefas devem ser desafiantes, mas não impossíveis para evitar frustrar os jogadores.

Aumentos

Ocasionalmente, os jogadores irão querer alcançar sucessos extraordinários. Talvez eles não queiram simplesmente acertar o alvo com uma flecha, mas acertar a flecha que já está no alvo. Isso pode ser obtido voluntariamente aumentando o NA da tarefa declarada por uma quantia de 5, o que é chamado de Aumento.

Jogadores normalmente fazem um Aumento quando estão confiantes que seu personagem pode facilmente exceder o NA que o Mestre de Jogo declarou. Todo Aumento aumenta o NA de uma tarefa em 5. Um personagem só pode declarar Aumentos um número de vezes igual ao seu Anel de Vácuo ou Nível de Perícia, qual deles for maior. Em todas as rolagens Sem-Perícia, um persongem pode fazer um número máximo de Aumentos igual ao seu Anel de Vácuo. Um bushi com Vácuo 2, por exemplo, pode fazer um ou dois Aumentos, mas não três. Aumentos devem ser declarados antes da rolagem ser feita, se a rolagem não ultrapassar o novo NA, ela falha, mesmo se ela for maior que o NA original.

Aumentos podem ser feitos em virtualmente qualquer rolagem, incluindo combate, invocação de feitiços, e interação social. Os resultados de um Aumento são decididos pelo Mestre de Jogo e pelo jogador, mas geralmente falando, eles proporcionam um sucesso maior.

Exemplo de Combate: Kakita Sutebu quer cortar o bigode de seu inimigo sem feri-lo. O NA normal de seu inimigo é 20. O MJ declara que são necessários quatro Aumentos para um movimento tão preciso. Sutebu tem Vácuo 4, então ele declara 4 Aumentos, aumentando seu NA para 40. (Para mais informações, vide o Tomo do Fogo, pg 133.)

Exemplo de Invocação de Feitiço: Tamori Motoshi está invocando um feitiço com um NA 15 que causa um tremor numa área de 25 m em torno do alvo. Esse feitiço permite que o invocador aumente o raio em 10 m para cada Aumento. Motoshi declara dois Aumentos para aumentar a área em 20 m, aumentando o NA do feitiço para 25. (Para mais informações, vide o Tomo do Ar na pág. 185.)

Exemplo Social: Doji Tsimiko acredita que alguém está mentindo para ela. Ela se prepara para rolar Atenção/Corte para ver se consegue saber a verdade, e o Mestre de Jogo define um NA de 10. Tsimiko pode obtê-lo tão facilmente, que ela declara dois Aumentos para obter mais informação, resultando num NA de 20. Se tiver sucesso, ela saberá se a pessoa está mentindo,e também outras informações sobre ela à discrição do MJ. (Para mais informação, vide as descrições de Perícias ainda nesse capítulo.)

Aumentos Gratuitos

Algumas técnicas de escola, vantagens, feitiços ou outros efeitos podem conceder Aumentos Gratuitos a um personagem. Aumentos Gratuitos dão o mesmo benefício de um Aumento normal, mas não aumentam o NA da tarefa a ser tentada. Aumentos

Gratuitos não são limitados pelo Anel de Vácuo do personagem, e podem ser adicionados aos Aumentos normais para resultados realmente espetaculares.

Anéis & Atributos

A mais básica representação das habilidades de um personagem está representada em seus cinco Anéis, Os blocos de construção do universo rokugani do qual o nome do jogo é tirado. Cada Anel é composto de dois Atributos, um mental e um físico, que representam as habilidades inatas mentais e físicas. Virtualmente toda rolagem feita durante o jogo envolverá um Anel ou Atributo.

Personagens iniciais começam com todos os Anéis e seus Atributos correspondentes em 2. Eles podem ser aumentados por bônus de escola ou família (vide abaixo), ou através do gasto de Pontos de Personagem (vide pág. 70). Anéis têm um escala de 1 a 10, com 1 sendo abaixo da média e 10 sendo algo sobre-humano. Muitos samurais têm Anéis entre 2 e 5. indivíduos excepcionais podem possuir Anéis de 6 ou 7, e heróis lendários podem ter um mais Anéis de 8 ou até mesmo 9. Nenhuma criatura mortal alcançou um Anel de 10, embora criaturas divinas como as Fortunas ou demônios malignos como Onis podem obter tal poder.

Apesar dos Anéis poderem aumentar com o tempo enquanto um personagem obtém mais Experiência, um Anel nunca é aumentado diretamente. Ao invés disso, um Anel é igual ao menor dos dois Atributos abaixo dele. Por exemplo, se o personagem de Marcos, Tsuruhi Jurichi tem Reflexos 4 e Atenção 2, então seu Anel de Ar (o elemento constituído por Reflexos e Atenção) seria 2. Se a Atenção de Jurichi aumentasse para 3, seu Anel de Ar também aumentaria para 3.

Ar

O ar é fluido e enigmático, o elemento da intuição e compreensão. O ar existe em todos os lugares exceto nos profundos domínios dos outros elementos, e é testemunha de todas as coisas que transpiram neles. O ar é a essência da sutileza e persuasão, mas também a fonte da velocidade e das tempestades. O aspecto furioso do Ar pode destruir construções, afundar barcos, e dar velocidade ao mais rápido dos guerreiros. Aqueles fortes em Ar sentem coisas que não podem conhecer, e seguem seus instintos mais freqüentemente que a razão. Aqueles fracos nesse elemento são inertes no corpo e distraídos mesmo a eventos óbvios. O Ar é representado pelos Atributos gêmeos da Atenção e dos Reflexos.

Atenção é uma representação da intuição do personagem e de sua empatia. Atenção permite a um personagem sentir as emoções alheias e motivações, mesmo nas mínimas evidências. Também permite que o personagem altere seu comportamento para melhor refletir os modos dos outros, permitindo influenciar os outros com carisma, persuasão, e manipulação adequados. Atenção é muito usada em Perícias de interação social, e muitas Perícias importantes estão ligadas a ela.

Reflexos medem quão rapidamente os personagens podem reagir a eventos incertos à sua volta. Personagens com Reflexos altos reagem sem pensar, confiando em seus instintos superiores para guia-los. Reflexos determinam a Iniciativa no combate, o NA de acerto de um personagem, e afetam rolagens de arquearia.

Terra

Terra é eterna e imutável. Enquanto a Água representa força ativa, a Terra está numa inércia que dura há séculos. A Terra é a montanha, a reserva de poder e resistência que tudo alcança em tempos difíceis. O poder da Terra não é meramente físico, mas também representa força de vontade. A montanha é inabalável, assim como paciente. Aqueles que usam a força da Terra são incansáveis tanto no corpo quanto na mente, sempre prontos para o que quer que os espere. Aqueles fracos na Terra se cansam rapidamente e não se concentram nas tarefas em suas mãos. A Terra é representada pelos dois Atributos gêmeos do Vigor e da Força de Vontade.

Vigor representa a reserva interior de energia física de um personagem. Um ato Vigor permitiria que um personagem corresse a toda velocidade por longos períodos de tempo, ou carregasse mais peso que outras pessoas. Vigor também afeta a quantidade que um personagem se regenera dos efeitos de ferimentos, venenos ou doenças.

Vontade mede a habilidade de um personagem de concentrar energia mental. Uma alta Vontade permitiria que o personagem permanecesse atento a algo por um longo período de tempo, talvez ouvindo as instruções de um sensei ou a recitação de um ancestral. Vontade também é usada para resistir a certos efeitos mentais de feitiços ou habilidades naturais.

Fogo

O Fogo é dinâmico e enérgico, um elemento de potência e mudança. Força e movimento são o domínio do Fogo, como são inspiração e iluminação. O Fogo leva um guerreiro à grandeza, guiando sua mão e aço a um ataque perfeito. O Fogo arde na mente dos eruditos, inspirando-os a devorar os estudos existentes e a buscar novos conhecimentos. Aqueles fortes em Fogo são talentosos combatentes com tremenda agilidade, ou brilhantes acadêmicos que impressionam o Império com seus vastos domínios de conhecimentos. Aqueles fracos em Fogo são desastrados e lerdos, e têm uma dificuldade em compreender mesmo assuntos simples. Os Atributos gêmeos do Fogo são Agilidade e Inteligência.

Agilidade mede a coordenação motora e visual de um personagem. Virtualmente todos os feitos físicos que não dependem especialmente de velocidade ou força são baseados em Agilidade. A vasta maioria das Perícias de armas é baseada em Agilidade, tornando-a um dos mais importantes Atributos de combate.

Inteligência indica a habilidade do personagem de adquirir e aplicar conhecimento. Um personagem com uma Inteligência alta reúne e processa informação rapidamente, e se lembra dela claramente. Personagens com baixa Inteligência têm dificuldade de lembrar mesmo de detalhes básicos. Como Atenção, Inteligência é a base de um grande número de Perícias que governam todas as atividades não-físicas. Shugenjas, monges e virtualmente qualquer personagem que possua um comportamento não-combatente será posto a uma rolagem de Inteligência regularmente.

Água

A Água é o menos estático dos elementos, sempre mudando. É o elemento da força. Diferentemente da montanha, que permanece sempre dormente, a força da Água nunca cessa, se desviando dos obstáculos com intensidade incansável. A Água também representa a clareza, tornando o mundo numa forma muito mais clara. Aqueles fortes em Água têm poderosas habilidades físicas e sentidos aguçados. Aqueles fracos em Água são fisicamente fracos e deficientes, notando muito pouco do mundo ao seu redor. Os Atributos gêmeos da Água são Percepção e Força.

Percepção mede o quão atento um personagem está aos eventos ao seu redor. Um personagem com alta Percepção nota mesmo pequenos detalhes como manchas nas roupas ou pequenas mudanças a insígnias comuns. Personagens com baixa Percepção são geralmente alheios a coisas à sua volta.

Força é a quantia de poder físico que um personagem possui. Ela mede a força crua, sem consideração à sutileza. Força determina o quanto de dano os personagens infringem com armas

de combate corpo-a-corpo ou técnicas desarmadas. Também determina o quanto eles podem levantar e carregar. Personagens com uma alta Força podem ser guerreiros devastadores, aqueles com baixa força são inúteis num campo de batalha.

Vácuo

O quinto e último elemento é o Vácuo. O Vácuo é muito pouco compreendido pelos mortais, que tentam quantificar todas as coisas. O Vácuo é tudo e nada. Ele une os outros quatro Anéis, e ao mesmo tempo preenche o nada que existe entre eles. É a faísca divina que todos os humanos possuem como resultado da origem das lágrimas de Amaterasu e do sangue de Onnotangu, representando sua união com o universo.

Diferentemente dos outros Anéis, o Vácuo não tem Atributos associados com ele. Ao invés disso, um personagem ganha um número de Pontos de Vácuo por dia igual ao seu Anel de vácuo. Pontos de vácuo vários usos (vide o Tomo do Fogo para maiores informações), mas seu mais básico uso é para aumentar o número de dados que um personagem rola e mantém em qualquer tarefa. No começo da rodada, antes dos dados serem rolados, um personagem pode declarar que está gastando um Ponto de Vácuo. Isso permite que ele role e mantenha um dado adicional para qualquer que seja a rolagem que ele estiver fazendo. O fenômeno é experimentado pelo personagem como um momento de incrível clareza e união com o mundo, um surto de perspicácia ou algo similar.

Exemplo: O personagem de Trevor, Bayushi Shinai está tentando usar Esconder-se para passar sem ser visto por uma sentinela. Com uma Agilidade de 3 e uma Esconder-se de 2, ele rolará 5k3. Preocupado com o fato disso poder não ser o bastante, Trevor declara que está gastando um Ponto de Vácuo, aumento os dados de Shinai de 5k3 para 6k4.

Uma grande quantia de Vácuo indica que o personagem tem uma profunda conexão ao mundo à sua volta. Apesar de alguns poderem existir nesse estado inconscientes de sua natureza única, mais freqüentemente esses com um alto Vácuo são shugenjas, monges ou particularmente bushis devotos como os Shiba. Inversamente, um baixo Anel do Vácuo indica um indivíduo centrado em si, que não se abriu para as coisas à sua volta. Sua falta de Pontos de Vácuo restringirá suas chances para momentos de dificuldade.

Perícias

Enquanto Anéis e Atributos medem as habilidades físicas e psíquicas de um personagem, Perícias representam as habilidades que eles adquiriram através de treinamento e experiência. No sentido real, Atributos definem o que um personagem é, enquanto Perícias definem o que um personagem sabe. A fundação para as Perícias começa cedo no treinamento de um samurai, quando ele entra para um doji pela Escola que estudará por toda sua vida. Um certo número de Perícias é ensinado como padrão em cada escola individual; muitas oferecem espaço para permitir que os estudantes persigam caminhos individuais de estudo durante seus treinamentos. Como resultado, enquanto dois samurais que estudem na mesma Escola sempre terão certas Perícias em comum, eles podem ter treinamentos completamente diferentes em outras áreas de Perícias.

Como Anéis e Atributos, Perícias variam de 1 a 10. Um nível 1 numa Perícia em particular indica que o personagem foi apenas introduzido aos elementos básicos dessa atividade em particular. Um nível 10 numa Perícia é excepcionalmente raro, possuído por apenas poucos indivíduos em todo o Império. Um estudante da Escola de Emissários Ide, por exemplo, poderia ter uma Perícia Corte em 1 ou 2, enquanto o temível Bayushi Kaukatsu, o Chanceler Imperial e um dos mais poderosos homens do Império, poderia ter 9 ou 10.

Várias rolagens combinam uma simples Perícia com um Atributo. Nessa combinação, Perícias adicionam dados rolados no teste, dramaticamente aumentando as chances de sucesso a cada dado rolado. Além disso, várias Perícias oferecem benefícios adicionais em níveis altos. Para uma completa lista de Perícias e das vantagens que oferecem, vide a seção Perícias ainda nesse capítulo.

Clã, Família, e Escola

Uma vez que os jogadores entendam como Atributos e Perícias funcionam, o processo de criação de personagem pode começar de fato. No final do Tomo da Água, há informações de todos os oito Clãs Maiores assim como de proeminentes Clãs Menores. Essa informação inclui detalhes das famílias individuais de cada Clã, e as atitudes gerais de cada grupo em relação a outros grupos. Os primeiros três passos de criar um personagem são escolher seu Clã, família e escola.

Passo Um: Escolha um Clã

O elemento que mais define um personagem é o Clã ao qual pertence. Clãs Maiores têm um esteriótipo geral que melhor descreve os membros desse Clã em geral. Obviamente, há grandes diferenças em cada Clã, mas para novos jogadores esses esteriótipos podem ser úteis. Um jogador interessado num honrado soldado se interessaria pelo Leão ou Fênix, enquanto um arqueiro despreocupado escolheria o Mantis ou o Unicórnio.

Passo Dois: Escolha uma Família

Cada Clã Maior é feito de várias famílias distintas, cada um a com uma orgulhosa linhagem e história. Cada família tem seus próprios treinamentos e tendências, assim como também conferem um bônus de +1 para um certo Atributo. Por exemplo, personagens Caranguejos que são membros da família Hida recebem um bônus de +1 para Força, significando que sua Força durante a criação de personagem será 3 ao invés de 2 (ou possivelmente maior se outros bônus forem recebidos).

Personagens ronins normalmente não recebem bônus de família, pois famílias ronins são extremamente raras.

Passo Três: Escolha uma Escola

Cada Clã mantém diferentes Escolas que treinam seus samurais para servir sua família e Clã. Esse capítulo detalha quatro escolas de cada Clã, incluindo os seguintes arquétipos: bushi, ou guerreiro; shugenja, ou sacerdote; cortesão, ou representante de corte; e uma outra escola que demonstre uma crucial faceta do tema do Clã.

Uma Escola confere um segundo bônus de +1 a um Atributo específico, assim como o obtido pela família. A Escola de um personagem também determina seu Nível de Honra inicial, inventário inicial (ou "Equipamento"), e seus Níveis de Perícias iniciais. Várias escolas ensinam apenas cinco ou seis Perícias específicas, e permitem que o personagem escolha a última Perícia. Isso é tipicamente restrito pelo tipo de Perícia, como "qualquer Perícia Alta" ou "quaisquer 2 Perícias Bugei". Personagens podem escolher usar esse bônus para elevar um nível a uma Perícia específica da Escola. Por exemplo, um personagem aluno de uma escola que ensine Corte, Defesa, Etiqueta, Kenjutsu, Kyujutsu e quaisquer 2 Perícias Bugei pode escolher usar uma de suas Perícias Bugei elegíveis para adicionar um nível em Defesa, Kenjutsu, ou Kyujutsu, que são perícias Bugei. Esses níveis não podem ser adicionados a Corte ou Etiqueta, que são Perícias Altas.

Personagens ronins são únicos em relação à seleção de Escola. Um ronin tem seis Escolas para escolher, três escolas de bushis e três escolas de shugenjas. Personagens ronins podem escolher não fazer parte de qualquer uma dessas escolas, recebendo em troca 15 pontos de personagem adicionais. Ronins que fizerem isso não ganham Técnicas até que avancem para o Nível de Perspicácia 2 (Vide abaixo para mais informação a respeito do Nível de Perspicácia) e devem achar um sensei disposto a treinar um estudante tão selvagem.

Pontos de Personagem

Uma vez que os bônus de família as informações básicas da Escola tenham sido registradas, incluindo bônus de Atributos e Perícias e Honra iniciais e a pré-determinada porção das habilidades iniciais devem ser completadas. Para prosseguir com o desenvolvimento das habilidades de um samurai e sua história, personagens recebem Pontos de Personagem para comprar benefícios adicionais além daqueles recebidos da Família, Clã e Escola.

Pontos de Personagem são gastos na criação de personagem para definir o seu conceito, evoluindo em qualquer direção que o personagem queira. Esses pontos representam os anos de treinamento individualizado que todos os samurais recebem assim como os resultados de condicionamento físico e mental, posição social, posição financeira, e outros elementos que diferenciam um personagem do outro.

Personagens começam com 45 Pontos de Personagem, que podem ser gastos da seguinte maneira:

Atributos: Personagens podem aumentar seus Atributos acima dos bônus recebidos de sua família e Escola. Aumentar um Atributo requer um número de Pontos de Personagem igual ao próximo nível do Atributo multiplicado por quatro. Por exemplo, aumentar um Atributo de 2 para 3 custaria 12 Pontos de Personagem, enquanto aumentar um Atributo de 3 para 4 custaria 16. Um personagem pode aumentar qualquer Atributo apenas dois Níveis além de seu Nível inicial durante a criação do personagem. Bônus de Atributos da Família e Escola não contam para esse máximo.

Anel de Vácuo: Como um Atributo, o Anel de Vácuo pode ser aumentado gastando um número de Pontos de Personagem igual ao próximo nível vezes quatro.

Perícias: Pontos de Personagem podem aumentar perícias existentes ou comprar níveis em novas Perícias. Isso custa um número de pontos igual ao próximo nível da Perícia. Por exemplo, aumentar uma Perícia de 2 para 3 custaria 3 pontos de personagem, e comprar uma nova Perícia no nível 1 custaria 1 ponto. Um personagem pode aumentar qualquer Perícia apenas dois níveis acima de seu nível inicial durante a criação de personagem. Bônus de Família e Escola não contam para esse máximo.

Vantagens e Desvantagens: Vantagens, descritas posteriormente nesse capítulo, têm um custo listado na discrição individual. Desvantagens podem ser compradas para obter Pontos de Personagem adicionais, no máximo de 10 pontos extras (55 pontos totais, ou 70 para um ronin sem escola).

Glória, Honra e Status: Essas três qualidades, descritas posteriormente nesse capítulo, têm um nível inicial fixo. Todos os personagens samurais começam com Glória e Status de 1, e uma Honra determinada pela sua Escola. Personagens podem aumentar sua Honra em 1 nível gastando 3 Pontos de Personagem. Personagens também podem escolher diminuir sua Honra inicial em 1 nível, ganhando 3 Pontos de Personagem no processo. Isso é considerado uma Desvantagem. Glória e Status podem ser aumentados ou diminuídos através de Vantagens, Desvantagens ou resultados da Tabela de Descendência.

Vantagens e Desvantagens

Atributos e Perícias representam habilidades físicas e mentais, tanto inatas quanto aprendidas, que um personagem possui. Algumas qualidades, porém, não podem ser representadas por Atributos ou Perícias. Vantagens e Desvantagens representam essas qualidades físicas, mentais, sociais e materiais. Vantagens tendem a oferecer um benefício mecânico para os personagens, logo, têm um custo em Pontos de Personagem. De modo contrário, Desvantagens rendem pontos. Um personagem pode obter um máximo de 10 Pontos de Personagem adicionais dessa maneira. Desvantagens podem ser obtidas além desses 10 pontos, mas apenas 10 pontos serão recebidos. Por exemplo: se um personagem pegar um Desvantagem de 3 pontos e uma outra de 5 pontos, ele recebe 8 Pontos de Personagem adicionais (num total de 53). Se o mesmo personagem pegar uma terceira Desvantagem de 5 pontos, ele receberia apenas 10 pontos por suas Desvantagens ao invés de 13. As penalidades mecânicas de todas as Desvantagens ainda se aplicarão mesmo se o personagem não receber todo o valor delas em Pontos de Personagem. Quaisquer efeitos que dependam da quantidade de Pontos de Desvantagem que um personagem possua, assim como as técnicas de Cortesão Bayushi, se aplicam como se das Desvantagens valessem seu valor normal.

Vantagens são compradas durante a criação de personagem, mas personagens podem adquirirem-nas de acordo com suas experiências no decorrer de uma campanha. Por essa razão, personagens podem comprar Vantagens durante o jogo — sob aprovação do MJ — gastando um número de Pontos de Personagem igual ao dobro do valor listado para a Vantagem. Vantagens com os descritores Inato ou Concedido não podem ser compradas depois da criação de personagem.

Uma vantagem Inata é uma qualidade física ou mental que não pode ser aprendida, mas é uma habilidade nata. Grande, por exemplo, é uma Vantagem Inata, pois não se pode aprender a ser Grande ao longo da vida, pois samurais adultos não costumam crescer 15 cm repentinamente. Vantagens Concedidas representam qualidades ou possessões que não podem simplesmente ser adquiridas porque o personagem quer. Essas Vantagens não podem ser compradas a menos que a aquisição ocorra durante o jogo. A Vantagem Posição Social (Governador), por exemplo, não pode ser obtida a menos que o personagem seja apontado como governador de um vilarejo, cidade ou província.

Desvantagens podem ser adquiridas depois que o jogo comece. A menos que o MJ queira assim, porém, Desvantagens adquiridas durante o jogo não rendem Pontos de Experiência ou de Personagem adicionais ao personagem que as adquirir.

Honra

Todos os personagens possuem uma qualidade chamada Honra. Ela é uma medida da fibra moral do personagem e de sua devoção às virtudes do bushido, os princípios que definem o dever de um samurai. Ela determina a nobreza e pureza de um homem, e, diferentemente de Glória ou Status, não está sujeita à percepção dos outros. Quando determinar que ate é honrado ou desonrado, a única visão que importa é a do samurai. Um samurai com uma alta Honra é leal a uma causa e vive ou morre pela santidade de sua palavra. Ele nunca empresta seu nome com práticas questionável: o consumo de sake, trapaça ou associação com aqueles de má reputação. Um samurai honrado reverencia seus ancestrais e reza todo dia. Em contraste, um personagem com uma baixa Honra é desconfiável e preocupado com assuntos mundanos. Seus ancestrais se viram para não ver a vergonha que traz aos seus nomes. Um homem desonrado dá sua palavra livremente sem intenção de mantê-la, não mostra compaixão por aqueles de posição inferior, e serve a seu senhor de modo a beneficiar apenas a si mesmo. Enquanto as auto-impostas restrições que um samurai com alta Honra carrega lhe parece um fardo, aqueles com baixa Honra sofrem consideráveis desvantagens. Personagens com baixa Honra são mais suscetíveis a tentação e podem ser manipulados pelos seus vícios. Quando personagens são submetidos a fazerem um Teste de Honra (vide o *Tomo do Fogo* para maiores informações), desastres esperam aqueles que falharem.

É possível que personagens percebem a honra de outros. Personagens com uma alta Atenção têm uma vantagem quando tentando discernir a Honra de outra pessoa. Um indivíduo com uma baixa Honra parece um ladrão, cruel e vil, enquanto um personagem com alta Honra irradia nobreza, confiança e força de caráter. Tão forte como imaginado, os anteriores tendem a terem mais dificuldade em achar aliados na corte, fazer acordos de troca proveitáveis ou receber apontamentos a importantes posições.

Camponeses e Não-Samurais

Apesar da vasta maioria dos personagens em *Lenda dos Cinco Anéis* serem samurais, talvez existam jogadores que queiram experimentar outro lado da vida em Rokugan jogando como um personagem não-samurai. O tipo mais comum é um monge. Monges, enquanto não são da casta samurai, são tão respeitados pelos camponeses quanto pelos samurais, e têm muito mais acesso à sociedade que outros não-samurais. Regras para jogar com monges podem ser encontradas no *Tomo do Ar*, pg 207.

Interpretar camponeses e outros personagens não-samurais é outro assunto. Tais indivíduos, tipicamente vindos das classes heimin, hinin ou eta são geralmente tratados como seres inferiores. Não-samurais não têm permissão para manusear armas tradicionais de guerra (salvo certos grupos, como os ashigarus ou os budokas), e não têm acesso a Escolas como os samurais.

Ashigarus são camponeses treinados nos elementos básicos do combate. Suas armas comuns são lanças, e outras armas longas comuns. Legiões de ashigarus ainda são usadas durante tempos de paz, e muitas vezes ajudam guardas e sentinelas samurais a protegerem cidades grandes.

Budokas são ashigarus de extraordinária habilidade que chamaram atenção de um samurai. Um samurai pode escolher treinar um budoka como parte de seus deveres a seu senhor, garantido que mais um guerreiro treinado estará entre seu daimyo e qualquer outra ameaça que possa se apresentar. Budokas têm permissão para usar uma variedade de armas, mas o daisho é estritamente proibido sob pena de morte, tanto para o budoka e para seu sensei.

Nem personagens ashigarus ou budokas pertencem a uma família ou escola. Eles podem gastar Pontos de personagem para obter níveis adicionais em Atributos, Perícias, ou Vantagens normalmente.

Níveis e Pontos

A Honra inicial de um personagem é determinada por sua Escola. Honra é dividida em níveis e pontos, sendo que dez pontos formam um nível. A maioria das Escolas deixam com que um personagem comece com um certo Nível de Honra e 5 pontos adicionais para o próximo nível. Várias ações que um personagem aceite como apropriado para seu nível de Honra (vide as descrições dos níveis abaixo), e não causam mudanças em sua Honra. Às vezes, porém, um personagem pode desempenhar uma tarefa que é apropriada para um maior nível de Honra. Quando isso ocorre, o personagem tipicamente recebe

uma quantidade de pontos de Honra em reconhecimento desse ato. Quando um personagem obtém 10 pontos de Honra, ele avança para o próximo nível.

Exemplo: O samurai Fênix de Tim tem uma Honra de 1,8 (ele não tem sido particularmente virtuoso nos últimos meses). Enquanto viajava pelo Vilarejo das Simples Fortunas, ele vê uma construção em chamas e ouve gritos de socorro vindos de dentro dela. O samurai se apressa para salvar a vítima, demonstrando a virtude do bushido da compaixão. O MJ lhe dá 4 pontos de Honra, elevando a Honra do samurai da Fênix para 2,2.

Assim como a Honra pode ser recebida por atos valorosos, ela pode ser retirada por atos desonrados. Personagens que cometam atos que estão abaixo de seu nível podem ser penalizados com pontos de Honra. Se isso reduz o número de pontos que ele tem para abaixo de zero no nível atual, o nível e baixado e os pontos removidos como apropriado. Por exemplo, um personagem com 3,2 de Honra que perca 3 pontos de Honra atos desonrados termina com uma Honra de 2,9.

Mais informação em concedendo ou retirando pontos de Honra e utilização de Testes de Honra numa campanha podem ser encontrados no *Tomo do Fogo.*

Glória e Status

Enquanto Honra mede como um personagem se vê, outras visões dele são igualmente importantes. Dois Atributos chamados Glória e Status representam diferentes aspectos da reputação de um samurai e de sua notoriedade pelo Império.

Glória é a medida de quão bem conhecidos os atos do personagem são. A Glória é resultado de atos heróicos desempenhados ao olho público, receber congratulações dos superiores, ou lutar bem numa batalha. Um samurai com uma alta Glória pode se ver tema de peças ou poemas, e será semelhantemente discutido e citado na corte. Uma pessoa com baixa Glória não é bem conhecido fora de sua família ou amigos íntimos.

Status, por outro lado, é menos fama e mais poder. É a medida de quanto apelo político e social um personagem tem. O Imperador tem Status de 10, o mais alto nível possível, enquanto um samurai iniciante tipicamente possui apenas um nível. Status pode ser obtido por apontamentos a posições de responsabilidade. Governadores, embaixadores, daimyos e oficiais acumulam Status mais rapidamente que aqueles sem responsabilidades.

Glória e Status interagem em aspectos diferentes. Algum com um alto nível em ambos é tanto famoso quanto importante, assim como um bem sucedido general que se tornou a cabeça da Legião Imperial. Inversamente, alguém com um baixo nível em ambos é desconhecido e não tem importância, assim como a maioria dos personagens iniciantes. Um personagem com uma alta Glória e baixo Status é muito conhecido por alguma tarefa relativamente não importante, talvez como um yojimbo de alguém importante. Um personagem com um alto Status e uma baixa Glória é importante, mas desconhecido, talvez servindo funcionário chave num ramo menor das famílias Otomo ou Miya, ou talvez um quieto, imperceptível embaixador entre dois Clãs hostis.

Informações mais detalhadas a respeito de Glória, Status e os sistemas para esses Atributos podem ser encontrados no *Tomo do Fogo*.

Descendência

Descendência, história, e linhagem são extremamente importantes para um samurai. Todo samurai vive sob a minúcia de seus ancestrais e deseja apenas viver uma vida digna de seu legado. A descendência de um samurai é representada pela Tabela de Descendência, que pode ser encontrada na pág. 128 deste capítulo. Rolar a Tabela de Descendência ajuda a informações de fundo que não estão certos em como desenvolver seus personagens, ou para jogadores que prefiram um elemento do acaso na criação de seus personagens. Vários benefícios mecânicos podem ser concedidos por rolagens de dados na Tabela de Descendência.

Níveis de Perspicácia e Escola

Nível de Perspicácia e Nível de Escola são duas qualidades importantes que medem o grau geral de competência de um personagem. Geralmente falando, Nível de Perspicácia pode ser visto como uma medida das capacidades físicas e mentais através do avanço de seus Atributos e Perícias, enquanto Nível de Escola é a reflexão de quanto seu personagem aplicou essas habilidades aumentadas em treinamento às Técnicas exclusivas de seu Clã.

Perspicácia

Para calcular o Nível de Perspicácia de um personagem, some todos os cinco Anéis (Água, Ar, Fogo, Terra e Vácuo) e multiplique isso por 10. Some isso à soma total dos níveis de Perícia do personagem. Finalmente, tome nota de quaisquer habilidades

especiais que confiram bônus de Perspicácia, sejam Vantagens, bônus de Perícias, ou qualquer outra fonte. Esse total é a Perspicácia do personagem.

Exemplo: Andy está calculando a Perspicácia de seu personagem. Seu personagem Unicórnio tem os Anéis como se segue: Água 3, Ar 2, Fogo 3, Terra 2, Vácuo 2. A partir desses Anéis, a Perspicácia de seu personagem é 120. O personagem de Andy também tem 11 níveis em diferentes Perícias, elevando sua Perspicácia para 131. Por esse ser um personagem inicial, o samurai Unicórnio de Andu não tem quaisquer Perícias num nível alto o bastante ou outras habilidades que lhe garantam tais bônus. Na sua ficha de personagem, Andy anota que a Perspicácia de seu personagem é 131, e seu Nível de Perspicácia é 1. Quando a Perspicácia de um personagem alcançar 150, ele avançará para o Nível de Perspicácia 2.

Assim como determina o Nível do personagem, Perspicácia determina a potência de várias habilidades, incluindo Técnicas e Vantagens. Vários outros efeitos especificam referência ao Nível de Perspicácia para determinar o tamanho de um bônus, incluindo dados de bônus, Aumentos Gratuitos, número de vezes por uso, ou outros bônus. Esses bônus podem ser relativamente fracos no momento da criação do personagem, mas aumentam incrivelmente à medida que o personagem avança em seu Nível de Perspicácia, refletindo no contínuo desenvolvimento à medida que ele acumula experiência.

Nível de Escola

Apesar de intimamente ligada ao Nível de Perspicácia, o Nível de Escola é distintivamente diferente dele. O Nível de Escola especialmente se refere ao nível de um personagem numa Escola individual, independente de seu Nível de Perspicácia geral. Um personagem de Nível de Perspicácia 6 que completou seu caminho de estudo em sua Escola original e se mudou para uma segunda Escola, por exemplo, seria considerado em Nível de Escola 1 nessa segunda escola. Quando o personagem estiver preparado para avançar para o Nível de Perspicácia 7, ele aprenderia uma Técnica adicional e simultaneamente avançaria para o Nível de Escola 2 em sua nova Escola.

Níveis de Escola em Escolas que ensinam Técnicas são limitadas a 5. Bushis, cortesãos e outras Escolas parecidas alcançam o nível máximo de desenvolvimento nessa Escola ao alcançar o Nível 5, e devem seguir outro ensinamento em outro lugar. Escolas de shugenjas são diferentes, e permitem que um shugenja avance até o máximo do Nível 8 na Escola.

O avanço do Nível de Escola é automático. Um personagem cuja Perspicácia qualifica-o para avançar no Nível de Escola deve retornar para seu dojo natal e se apresentar ao seu sensei, que deve por sua vez passar ao personagem a próxima Técnica da Escola. Na realidade, isso é um longo, cansativo processo que pode levar semanas ou meses. A menos que isso se faça entre aventuras, porém, isso pode ser proibido em termos de organização de tempo. Por essa razão, tal treinamento pode ser calculado como um número de dias de intenso treinamento igual ao novo nível da Técnica a ser aprendida. Um samurai retornando para aprender sua Técnica de Nível 3, por exemplo, precisaria de não menos que 3 dias de intenso treinamento junto de seu sensei. Senseis sob tais circunstâncias freqüentemente impõem testes desafiantes para seus estudantes para provarem suas capacidades, algo que pode levar a numerosas aventuras.

Personagens Avançados

A maioria das campanhas começa com personagens inexperientes, recém saídos de seu gempukku. Às vezes, porém, um MJ pode planejar uma campanha mais desafiante que exija personagens experientes. Use as seguintes orientações para criar personagens em Níveis de Perspicácia avançados.

Crie os personagens normalmente, usando a quantidade padrão de 45 Pontos de Personagem. Tenha certeza de fazer esse passo primeiro e separadamente, pois algumas Vantagens só podem ser obtidas durante a Criação de Personagem. O MJ deve revisar todos os personagens para que ele possa dissuadir tentativas óbvias de abusos nesse processo (como gastar todos os 45 Pontos em Vantagens Inatas).

Cada personagem ganha uma quantidade de Pontos de Experiência para gastar normalmente, dependendo da Perspicácia pretendida pelo grupo:

Nível 2: 40 Pontos de Experiência
Nível 3: 95 Pontos de Experiência
Nível 4: 160 Pontos de Experiência
Nível 5: 230 Pontos de Experiência

3) Dê uma olhada cuidadosa no grupo. Tenha em mente que o segundo passo é uma regra geral. Personagens que gastem mais pontos num simples Atributo ou comprem um monte de Vantagens acabam com seus pontos mais cedo. Considere isso como um problema. Se os personagens terminarem a nível maior que o MJ pretendia, ou muito menor, ele pode querer redistribuir os pontos novamente.

Nível de Perspicácia

Perspicácia	Nível
0 - 149 pontos	1
150 - 174 pontos	2
175 - 199 pontos	3
200 - 224 pontos	4
225 - 249 pontos	5
250 - 274 pontos	6
275 - 299 pontos	7
+ 300 pontos	8

Usando Perícias

Perícias são um dos mais fortes aspectos de seu personagem. Sua lista de Perícias delineia seus talentos e conhecimentos. Dois personagens com a mesma Escola, Família, Clã e Profissão podem ter Perícias completamente diferentes, e assim preencherem papéis bem diferentes num grupo. Pelas Perícias, um bushi pode ser capaz de desempenhar uma função social assim como um cortesão, e um cortesão cuidar de si mesmo no campo de batalha.

Quando o jogo pede um Teste de Perícia, ele descrito como "Atributo/Perícia", com uma ênfase entre parênteses. Por exemplo, se você tem que fazer uma rolagem usando o Atributo Atenção e a Perícia Corte com a Ênfase Manipulação, o texto será: "Faça uma rolagem de Atenção/Corte (Manipulação)".

Perícias são divididas em várias categorias. Todas as escolas ensinam um número de Perícias (juntamente às Perícias que um personagem iniciante pode adquirir) e algumas escolas desenvolvem um grau de flexibilidade na escolha dessas Perícias. Geralmente, essas Perícias devem ser escolhidos de uma ou duas categorias. Em Rokugan,

algumas Perícias só são praticadas por membros de certas classes sociais. Enquanto membros de outras classes podem, potencialmente, aprende-las ou pratica-las, fazendo que isso soe como curioso ou às vezes desonrado.

Perícias Bugei: Essas Perícias são tipicamente domínio dos guerreiros. Apesar de algumas armas e técnicas de luta (como o Kenjutsu) serem de domínio exclusivo dos samurais, Perícias de luta são também muito comuns entre ashigarus, budokas, e outros guerreiros por toda Rokugan. Um guarda-costas, magistrado ou oficial militar favorecerá esse tipo de Perícias.

Perícias Altas: Rokugan é uma terra de orgulhosas tradições. Aprender as sutilezas da cultura do Império não é uma tarefa fácil, e é um papel geralmente reservado ao cortesão. Esse é o domínio das Perícias

Altas, que envolvem artes, políticas e conhecimentos. Espera-se que até mesmo o mais forte samurai guerreiro seja versado nas artes e competente o bastante nos domínios da etiqueta para proteger-se de gafes. Um sábio, estudante, ou intelectual, possuirá um grande número dessas Perícias.

Perícias Baixas: Existem certas Perícias que, apesar de serem amargamente necessárias, são vistas como impuras e desonradas. Essas são as Perícias Baixas. Para um samurai, usar ou demonstrar conhecimento de uma Perícia Baixa é normalmente um ato vergonhoso. Apesar de várias Perícias Baixas oferecerem exceções à regra, todo uso de uma Perícia Baixa causa uma perda de Pontos de Honra ao personagem igual ao seu Nível de Honra. Ainda, a qualquer momento que um personagem aprender ou aumentar uma Perícia Baixa, ele perde Pontos de Honra igual ao novo Nível. Mesmo sendo tecnicamente samurais, Ronins podem aprender e usar Perícias Baixas sem perdas de Honra (mesmo que muitos ronins se recusem a faze-lo).

Perícias Mercantis

Ficando em algum lugar entre as Perícias Baixas e as Perícias Altas, Perícias Mercantis descrevem práticas que, apesar de não serem domínio de um samurai, não são inteiramente vergonhosas. Um samurai que pratique uma Perícia Mercantil pode ser tratado com desdém, pois está desempenhando uma tarefa normalmente reservada para camponeses, mas não será necessariamente vergonhoso. Perícias Mercantis tipicamente envolvem ofícios, economias e outras tarefas mais adequadas aos camponeses que

aos samurais.

Rolando Perícias

Como descrito anteriormente, Rolagens de Perícias combinam uma Perícia e um Atributo. Para fazer uma Rolagem de Perícia, role um número de dados igual à sua Perícia + Atributo e mantenha um número de dados igual ao seu Atributo. Essa rolagem é comparada com o NA determinado pelo MJ.

Rolagens Sem Perícias

Um personagem pode tentar fazer uma rolagem sem a Perícia apropriada, mas enfrenta um número de penalidades ao fazer isso.

Nenhum dado pode explodir numa Rolagem Sem Perícia.

Nenhum Aumento pode ser declarado numa Rolagem Sem Perícia, e Aumentos Gratuitos não podem ser usados.

Rolagens Sem Perícia não podem ser usadas juntamente com Técnicas ou Katas. Por exemplo, um Kata que pode ser usado com uma certa Perícia de Arma não pode ser usado se você não tem graduações na arma que está usando. Apesar do Vácuo poder ser gasto numa Rolagem Sem Perícia, Técnicas que permitem que você gaste múltiplos Pontos de Vácuo numa simples rolagem não podem ser usadas.

Rolagens de Perícia Falhas

Se você falhar numa Rolagem de Perícia, você pode geralmente fazer outra tentativa. Porém, o preço da falha ainda deve ser pago. Se, por exemplo, você estava fazendo um item, os materiais estarão gastos agora. Se

você estava tentando manipular alguém, ele agora sabe de suas intenções e estará resistente contra tentativas futuras. Se você estava tentando não ser visto por alguém, eles agora sabem onde você está e se esgueirar se torna impossível exceto que você fuja das atenções deles. Naturalmente, se seu personagem não perceber que você falhou numa Rolagem de Perícia, você não pode repeti-lo.

Em geral, Rolagems de Inteligência e Percepção não podem ser repetidos a menos que um novo conhecimento seja obtido (assim como uma nova evidência vindo à tona ou um aumento no Nível de sua Perícia). Se você não possui conhecimento ou sabedoria para resolver um problema na primeira vez, ter um outro seria inútil.

Rolagens Grupais de Perícia

Na maioria dos casos, uma Rolagem de Perícia é resolvido por apenas um jogador. Ocasionalmente, uma simples Rolagem de Perícia representa os esforços de um grupo inteiro. Várias Perícias listam que tipos de Rolagens Grupais de Perícias são geralmente usados, e como são usados, apesar de que à opção do MJ quase toda Perícia pode ser usada numa Rolagem Grupal, se fizer sentido os esforços dos múltiplos personagens serem representados dessa maneira.

Existem dois tipos básicos de Rolagens Grupais de Perícia, e cada um é resolvido à sua própria maneira:

Rolagens Cooperativas

Uma Rolagem de Perícia Cooperativa é usada quando os esforços de membros adicionais do grupo não necessariamente fazem a aterá mais fácil, e quando de fato um membro menos treinado no grupo poderia interferir com os esforços de membros mais treinados. O melhor exemplo para isso seria a Perícia Esconder-se. Outro exemplo seria um grupo usando a Perícia Escalar para escalar uma montanha, amarrando-se por segurança.

Apesar de um membro mais talentoso ser capaz de cobrir os erros dos outros membros até algum ponto, um membro desastrado do grupo colocaria tudo a perder.

Quando fazendo um Rolagem de Perícia Cooperativo, use a média do Atributo e da Perícia do grupo todo (arredondando para baixo) para fazer a Rolagem. Se a metade ou mais personagens do grupo não tiverem a Perícia, a rolagem deve ser feita como uma Rolagem Sem Perícia.

Exemplo: Hiruma Tanako, Kaiu Kenji e Hida Hideyoshi estão tentando não serem vistos por uma base dos Perdidos. Tanako tem Esconder-se 5 e Agilidade 4. Kenji tem Esconder-se 2 e Agilidade 3. Hideyoshi não tem a Perícia Esconder-se e Agilidade 2. A média da Perícia Esconder-se (contando a Esconder-se de Hideyoshi como zero) é 2 (5+2+0, dividido por 3 = 2). A média de Agilidade é 3 (4+2+2, dividido por 3 = 3). Assim o grupo está rolando 5k3 nessa Rolagem de Perícia. O grupo se move menos silenciosamente do que Tanako se moveria sozinho, mas sem a ajuda deus amigos, Hideyoshi seria incapaz de passar.

Note que se Kenji também não possuísse a Perícia Esconder-se, o grupo estaria incapaz de fazer uma Rolagem Cooperativa. Tanaka poderia se esgueirar sozinho, certamente, mas seria incapaz de compensar pelas ações falhas de ambos os seus amigos. Com certeza, Kenji poderia gastar um Ponto de Vácuo para ser considerado Perito para um simples Rolagem, mas fazendo assim arriscaria se um segundo Rolagem de Perícia fosse repentinamente pedido e Kenji se visse sem Vácuo.

Rolagens Cumulativas de Perícia

Uma Rolagem Cumulativa de Perícia é usada quando esforços de membros adicionais são benéficos, mesmo se algum membro do grupo é significativamente menos talentoso. Um bom exemplo disso seria a Perícia Investigação, onde múltiplos investigadores procurariam numa área por pistas. Enquanto o investigador mais talentoso poderia achar as informações mais úteis, ele poderia também ajudar seus companheiros menos peritos a descobrir pistas que eles não teriam visto. Múltiplos engenheiros trabalhando num simples projeto grande são outro exemplo desse tipo de Rolagem de Perícia.

Quando fazendo uma Rolagem Cumulativa de Perícia, um membro do grupo é designado como o líder. Esse líder declara quantos Aumentos ele pretende fazer, e então o NA é anunciado. Cada outro membro do grupo deve rolar contra esse NA, menos 5 (a tarefa não é tão difícil para eles, visto que estão meramente ajudando). Qualquer Aumento Gratuito que o líder tiver para essa rolagem não afeta o NA dos outros membros do grupo, apesar deles poderem fazer uso de quaisquer Aumentos Gratuitos que puderem. Cada participante que superar este NA dá ao líder um Aumento Gratuito quando ele fizer sua Rolagem de Perícia. Cada participante que falhar em sua Rolagem de Perícia não contribui em nada. Se o líder do grupo falhar, a Rolagem de Perícia falhou, mesmo se o grupo todo passou nos testes.

Exemplo: Doji Tansho, Kakita Aihime, Daidoji Miroku e Asahina Kotau estão interrogando um grupo de servos para determinar se algum deles viu algo suspeito na noite anterior. Tansho tem Atenção 5 e Investigação 4, Aihime tem Atenção 4 e Investigação 3, Miroku tem Atenção 4 e Investigação 2, e Kotaru tem Atenção 5 mas não tem a Perícia Investigação. Tansho é escolhido como o líder do grupo. O MJ decide que o NA para apreender algo útil é 15, mas Tansho acha que a investigação requererá muito esforço, então declara três Aumentos, elevando o NA para 30. Cada outro membro do grupo deve rolar contra um NA de 25 enquanto questionam os servos. Aihime, Miroku e Kotaru rolam 29, 18 e 32 respectivamente. Quando Tansho faz seu Teste de Perícia contra um NA 30, ela ganha dois Aumentos Gratuitos, pois dois de seus companheiros tiveram sucesso ao ajuda-la.

Aprendendo Novas Perícias

Assim como aprender novas Técnicas, a quantia de tempo necessária para aprender uma nova Perícia depende inteiramente da opinião do MJ. Algumas campanhas se movem mais rapidamente e não oferecem tempo para treinar novas Perícias, colocando o desenvolvimento do personagem em desvantagem. Assim, as regras

Sub-Tipos de Perícias

Apesar dos grandes grupos de Perícias (Bugeis, Altas, Baixas e Mercantis), existem um número de sub-tipos importantes. Várias Vantagens e Técnicas empregam Perícias que se encaixam às seguintes categorias:

Perícias Artesanais

Perícias Artesanais envolvem a criação de objetos de arte permanentes. Essas Perícias são muito importantes para cortesãos e alguns shugenjas. Perícias Artesanais diferenciam-se de Perícias de Criação à medida que criam itens de uso não prático, e sim de pura beleza. Perícias Artesanais normalmente são Perícias Altas.

Perícias de Criação

Perícias de Criação envolvem a criação de itens permanentes e úteis.Perícias de Criação se diferem de Perícias Artesanais, pois os itens que criam são intencionados a um propósito próprio. Apesar desses objetos poderem ser bonitos, sua utilidade é normalmente a preocupação primária. Qualquer Técnica ou Vantagem que se aplique a uma Perícia Artesanal pode também ser aplicada a uma Perícia de Criação tão logo esteja sendo usada para tornar o item belo. Perícias de Criação geralmente são Perícias Mercantis.

Perícias de Conhecimento

Perícias de Conhecimento envolvem lições aprendidas, normalmente resultado de séculos de estudo de pesquisa acumulada. Essas Perícias são muito importantes para shugenjas e cortesãos, apesar de bushis também acharam usos ocasionais para elas.

Perícias de Performance

Similar às Perícias Artesanais, o objetivo das Perícias de Performance é trazer beleza ao mundo. O uso de uma Perícia de Performance normalmente não gera um item permanente. Para aproveitar o uso de uma Perícia de Performance um público deve estar presente enquanto ela está sendo usada. Cortesãos geralmente acham essas Perícias úteis para impressionar potentes aliados.

Perícias de Escola

Nenhuma Perícia em especial é designada com Perícia de Escola, mas algumas Técnicas oferecem bônus a “Perícias de Escola”. Isso se refere a qualquer Perícia básica ensinada por essa Escola. Se a Escola oferece uma escolha de Perícias (ex.: “Qualquer Perícia Alta”) o jogador deve notar qual Perícia é sua Perícia de Escola, para o caso dela ser afetada por uma Técnica.

Perícias Sociais

Perícias Sociais são importantes para um número de técnicas cortesãs e Vantagens relacionadas. Qualquer Perícia que envolva uma interação não física com outra pessoa é uma Perícia Social, e seu uso é uma Rolagem de Perícia Social. Qualquer Rolagem Disputada que envolva só Atenção, Força de Vontade, Inteligência ou Percepção e não é de natureza violenta também é uma Rolagem de Perícia Social, mesmo se as Perícias envolvidas não são normalmente Perícias Sociais. Por exemplo, dois samurais fazendo Rolagens Disputadas de Inteligência/Kenjutsu para discutir os méritos de seus respectivos estilos de luta, estão fazendo Rolagens de Perícias Sociais.

Perícias Marciais

Simplesmente qualquer Perícia que envolva diretamente o uso de uma ou mais armas em combate é uma Perícia Marcial. Essas Perícias são importantes para o uso de várias Técnicas bushis e Vantagens.

para aprender novas Perícias são deixadas propositadamente vagas. Porém, algumas orientações podem ser úteis.

Aprender ou aumentar uma Perícia requer uma quantidade de tempo proporcional ao novo Nível. Por exemplo, aprender uma nova Perícia em Nível 1 demoraria apenas um dia, mas aumentar uma Perícia do Nível 4 para o 5 demoraria cinco dias.

Para aprender uma nova Perícia, você deve ter um instrutor ou estar racionalmente capaz de se ensinar a Perícia por si mesmo. Por exemplo, você deve aumentar sua Perícia Kenjutsu lutando com sua katana e praticando com ela exaustivamente, mas uma Perícia de Conhecimento seria difícil de ensinar a si mesmo sem acesso a uma livraria ou outro recurso de conhecimento. Certamente, Pontos de Experiência suficientes devem ser gastos para aumentar a Perícia.

Para receber instrução de outro personagem (ou PNJ), o professor deve ter pelo menos 3 Níveis na Perícia em questão e a Perícia dele deve ser maior que a sua. Se você deseja aprender uma ênfase de um instrutor, seu instrutor deve ter a Ênfase (mesmo que o nível da Perícia dele não seja maior que o seu).

Regra Opcional: Perspicácia e Perícias

Pode extraordinariamente fácil para personagens aumentarem seus Níveis de Perspicácia pegando várias Perícias em Nível 1. se o MJ achar que os jogadores estão abusando dessa possibilidade ele pode instituir as seguintes regras:

Os personagens só podem ganhar Perspicácia por um número de Perícias igual ao total de seus Anéis, mas podem escolher de quais Perícias receberão Perspicácia.

Um personagem pode aumentar qualquer Perícia antiga que possua normalmente, mas não pode aprender mais que uma nova por mês.

Sob circunstâncias normais, essas regras são desnecessárias, mas podem remediar um personagem que escolha uma dúzia de Perícias em Nível 1 meramente para obter sua Perspicácia, ou preenchendo os últimos pontos de Perspicácia de todo Nível com Perícias que não são realmente necessárias ao personagem.

Ênfases

Algumas Perícias têm um número de Ênfases em sua descrição. Ênfases são aplicações extremamente específicas dessa Perícia. Por exemplo, enquanto a Perícia Kenjutsu concede maestria de vários tipos de espadas, a Ênfase Katana dá maior conhecimento na arma especificada. Semelhantemente, enquanto a Perícia Corte dá um grande conhecimento geral da intriga cortês e manobras políticas, a Ênfase Sinceridade dá uma maior habilidade em convencer os outros que você acredita no que está dizendo. Uma Ênfase custa um número de pontos igual ao dobro de Ênfases que seu personagem terá nessa Perícia depois que a Ênfase for aprendida. Assim, a primeira Ênfase custa 2 pontos, a segunda custa 4, etc. Você pode ter apenas uma Ênfase numa Perícia que você possua em Nível 1.

Quando usar uma Perícia numa área onde sua Ênfase se aplica, você pode adicionar seu Nível de Perícia ao total da rolagem. Se mais de uma Ênfase possível se aplica à uma simples rolagem, você ganha o bônus apenas uma vez. Algumas Ênfases dão Habilidades que permitem que você use sua Perícia por meios incomuns. Qualquer aplicação de Perícia que caia sob uma Habilidade de uma Ênfase de Perícia não pode ser usada a menos que você possua a Ênfase.

Habilidades Mestras

Várias Perícias oferecem Habilidades Mestras. Elas são habilidades bônus que você pode usar quando obtém um certo Nível numa Perícia. Todas as Habilidades Mestras são cumulativas a menos que ela diga o contrário. Juntamente com as Habilidades Mestras listadas na Descrição das Perícias, todas as Perícias oferecem as seguintes Habilidades Mestras:

Nível 1: Aprendiz

Nesse Nível de Perícia você pode ter apenas uma Ênfase nessa Perícia. Ênfases concedidas pela sua Escola não contam para esse limite.

Nível 3: Novato

Nesse Nível você pode começar a ensinar essa Perícia para outros. Você pode agora ter três Ênfases nessa Perícia.

Nível 5: Especialista

Nesse Nível você ganha +2 de Perspicácia por seu conhecimento dessa Perícia. Você ganha um Aumento Gratuito quando usando essa Perícia. Você pode ter cinco Ênfases nessa Perícia.

Nível 7: Mestre

Você pode ter seis Ênfases nessa Perícia.

Nível 10: Grande Mestre

Nesse Nível você ganha um bônus adicional de +5 de Perspicácia por sua maestria nessa Perícia. O número de Aumentos que você pode fazer quando usando essa Perícia não é mais limitado pelo seu Vácuo ou pelo Nível na Perícia. Não há limite para o número de Ênfases que você pode ter nessa Perícia.

Lista de Perícias

Todas as Perícias são descritas da seguinte maneira:

Nome da Perícia (Atributo): O Nome da Perícia e o Atributo normalmente associado a ela. O nome também denota se a Perícia é atualmente uma categoria geral que contém múltiplas Perícias (que devem ser aprendidas e obtidas como Perícias separadas).

Sub-tipos: Os sub-tipos aplicados a essa Perícia são listados aqui em itálico. Se não há sub-tipos, essa parte estará ausente.

Ênfases: Ênfases disponíveis.

Descrição: O que a Perícia e suas Ênfases fazem.

Habilidades Mestras: Habilidades obtidas de Níveis maiores dessa Perícia. Se não há Habilidades Mestras além daquelas referentes a todas as Perícias, essa parte estará ausente.

Rolagens Grupais: Que tipo de Rolagens Grupais de Perícia normalmente se aplicam a essa Perícia. Se não há Rolagens Grupais de Perícia, essa parte estará ausente.

Perdas de Honra: Qualquer uso dessa Perícia que cause uma Perda de Honra. No caso de Perícias Baixas, estarão listados os usos que não causam Perdas de Honra. Se não existem regras especiais para Perdas de Honra, essa parte estará ausente.

Perícias Altas

Adivinhação (Atenção)

Perícia de Conhecimento

Ênfases: Astrologia, Kawaru, Presságios

Você foi ensinado a usar técnicas fora do domínio comum dos shugenjas para ter uma impressão do futuro. Alguns chamam essas técnicas de magia de camponês, mas têm se tornado muito populares e praticadas por alguns samurais. Mesmo shugenjas, que têm acessos a recursos mais sofisticados de adivinhação, Às vezes

usam essas técnicas para suprir suas magias, se não apenas por valor de entretenimento.

Uma tentativa de Adivinhação pode ser feita uma vez por dia, vs. NA 15. Caso tenha sucesso, o MJ revelará um pouco do que está por vir. Adivinhações desse tipo costumam ser muito vagas ("tempos difíceis estão por vir"). Você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma tentativa adicional de Adivinhação.

As Ênfases descrevem formas específicas de adivinhação. Astrologia usa os movimentos dos corpos celestes para predizer o futuro e assim só podem ser usados à noite. Kawaru usa uma série de hexagramas e usa pedras, bastões ou moedas.

Habilidades das Ênfases

Presságios: Você não está limitado em seus usos dessa Perícia por dias, mas você pode fazer uma Rolagem de Perícia toda vez que o MJ diz que seu personagem acredita ter visto um presságio potencial.

Atuação (Atenção)

Perícia de Performance

Ênfases: Disfarce, Kabuki, Imitação, Noh

Você tem compreensão e apreciação pelo teatro. Existem dois tipos de teatros em Rokugan: Kabuki e Noh. Kabuki é berrante e cheio de ação e cor. É o teatro "samurai", contando as grandes e trágicas histórias dos senhores do passado. O teatro Noh, ao contrário, é quieto e sutil, com música leve e poucos movimentos num fundo preto. O NA para uma performance regular é 15, apesar de um público difícil poder exigir uma Rolagem Disputada. Críticos podem usar Percepção/Atuação para achar falhas em sua performance.

Habilidades das Ênfases

Disfarce: A Ênfase Disfarce lhe dá a habilidade de disfarçar sua aparência. O NA básico para se disfarçar como um indivíduo genérico da mesma profissão, Clã e sexo é 15. Disfarces mais complexos podem exigir NA's mais altos, assim como maiores Níveis na Perícia Atuação. O NA qualquer Percepção/Investigação para desvendar seu disfarce ou Mímica é 15. Se você Aumentar para fazer a ilusão mais difícil de ser percebida, o NA da rolagem de Percepção/Investigação aumenta na mesma medida. Qualquer pessoa que conheça você bem ganha um Aumento Gratuito para te reconhecer.

Imitação: Essa Ênfase permite que você disfarce sua voz também.

Habilidades Mestras

Nível 3: Agora você pode se disfarçar como membro de outro Clã, profissão, ou casta social. Qualquer uma das opções aumenta o NA em 5. Você também pode disfarçar sua voz como alguém de outro sexo.

Nível 5: Você pode se disfarçar como uma pessoa de outro sexo. Fazer isso aumenta o NA para se disfarçar em 5. Você pode disfarçar sua voz para soar como uma pessoa específica, aumentado o NA de seu disfarce em 5. O NA básico para descobrir seu disfarce agora é 25.

Nível 7: Você se disfarçar como uma pessoa específica. Fazer isso aumenta o NA em 5 (se a pessoa é de outra profissão, casta social ou sexo, ou se você deseja disfarçar sua voz também, então o NA aumenta de acordo). Qualquer pessoa que te conheça bem ganha dois Aumentos Gratuitos para descobrir seu disfarce. O NA básico para descobrir seu disfarce ou imitação agora é 35.

Nível 10: Você pode convictamente se disfarçar mesmo com uma criatura não-humana de tamanho normal. Fazer isso aumenta o NA em 5. O NA para descobrir seu disfarce ou imitação agora é 50.

Rolagens Grupais: Quando vários atores estão se apresentando ao mesmo tempo, todos os atores que façam uma parte significativa na cena devem fazer uma Rolagem Cooperativa de Perícia.

Perdas de Honra: Essa Perícia é considerada uma Perícia Baixa se usada para desonestamente retratar você ou alguma outra pessoa.

Caligrafia (Inteligência)

Perícia Artesanal

Ênfases: Alto Rokugani, Cifra Específica de Clã

Caligrafia não é apenas coordenação da pena; é uma antiga e honrada forma de arte. Você é talentoso não apenas em escrever, mas escrever lindamente e ler complexas formas de caligrafia. A Ênfase Alto Rokugani concentra-se no estilo oficial de caligrafia usada pelas cortes de Rokugan em textos oficiais.

Habilidades das Ênfases

Cifra/Cifra de Clã Específico: Todos os Clãs também têm sua própria cifra específica, usada nos manuscritos dos shugenjas e outros textos privados. Essa cifra não pode ser escrita ou lida sem a Ênfase adequada.

Perdas de Honra: Essa Perícia é considerada uma Perícia Baixa se você demonstrar conhecimento de uma cifra de Clã que não o seu sem a permissão deste Clã. Ensinar uma cifra de Clã para um estrangeiro sem permissão do Imperador ou do Campeão do Clã é uma ato extremamente desonrado.

Cerimônia do Chá (Vácuo)

Perícia de Performance

A Cerimônia do Chá é uma antiga e reverenciada tradição, uma oportunidade para qualquer alma encontrar harmonia numa simples e perfeita arte. Um verdadeiro Mestre da Cerimônia do Chá é tratado com respeito em qualquer lugar do Império.

O uso dessa Perícia requer pelo menos uma hora de uma interrupta e quieta localização e o uso de um kit de chá. Uma Cerimônia do Chá bem sucedida requer uma rolagem de Vácuo/Cerimônia do Chá vs. NA 20. Todos aqueles envolvidos na Cerimônia do Chá recuperam um Ponto de Vácuo.

Habilidades Mestras

Nível 5: A Cerimônia do Chá agora recupera 2 Pontos de Vácuo.

Nível 7: A Cerimônia do Chá agora recupera 4 Pontos de Vácuo. No máximo três participantes sem a Perícia são considerados tendo um Nível nesta Perícia.

Nível 10: A Cerimônia do Chá agora recupera todos os Pontos de Vácuo. Todos os participantes sem a Perícia são considerados tendo um Nível nesta Perícia.

Rolagens Grupais: Cerimônia do Chá sempre é considerada uma Rolagem de Perícia Cooperativa se mais de uma pessoa está envolvida.

Habilidades Mestras

Nível 5: +2 Perspicácia

Nível 10: +2 Perspicácia

Corte (Atenção)
Perícia Social

Ênfases: Boato, Manipulação, Manobra Política

Você é versado nas artes da política. Juntamente com Etiqueta, essa é a mais importante Perícia para um cortesão. Uma Rolagem dessa Perícia contra um NA 15 permite que você observe o panorama social e determine quem parece estar encarregado e que manobras políticas estão surgindo. Aqueles que tentarem disfarçar sua influência podem fazer uma rolagem de Atenção/Etiqueta oposta para evitar sua detecção. A Ênfase Manobra Política se aplica em tais rolagens.

A Perícia também pode ser usada para manipular os outros. Uma bem sucedida rolagem de Atenção/Corte, disputada pela rolagem de Atenção/Etiqueta de seu alvo, revela algum princípio de necessidades e desejos do alvo. Normalmente essas tentativas são óbvias de alguma maneira; mesmo que você saiba a verdade, seu alvo saberá que você o espreita. Se você tiver a Ênfase Manipulação, você pode fazer um Aumento para obter essa informação de uma maneira mais sutil. Com uma rolagem bem sucedida, seu alvo não perceberá que revelou algo.

Essa Perícia pode ser usada para caçar ou espalhar um boato. Para caçar rumores, você deve gastar m dia na corte discutindo sobre uma pessoa ou assunto em particular, rolando Atenção/Corte vs. NA 15. Se a rolagem tiver sucesso, você obterá um rumor sobre o assunto. Há uma chance básica de 50% desse rumor ser verdade, apesar autenticidade não garantir utilidade ("Shinjo Shono pinta seu cabelo!"). Para cada Aumento feito, a chance de autenticidade aumenta em 5% até um máximo de 80%.

Para espalhar rumores sobre uma pessoa ou assunto, você deve passar um dia conversando sobre o alvo na corte, então fazer uma rolagem contra um NA = (Glória do Alvo) - (Sua Glória) x 10. Se o NA para espalhar o rumor for menor que 15, ele automaticamente se torna 15. Essa Perícia garante apenas que o rumor caia em circulação; ela não garante que alguém acredite nele. Tenha em mente que fofocar pelas costas de alguém é um bom caminho de ser desafiado para um duelo.

Se você tem a Ênfase Boatos, você pode fazer um Aumento em qualquer uma dessas rolagens para disfarçar o fato que você está caçando ou espalhando o boato.

Perdas de Honra: Quando usada para espalhar boatos mentirosos ou seduzir alguém a desempenhar um ato desonrado, Corte é considerada uma Perícia Baixa.

Etiqueta (Atenção)
Perícia Social

Ênfases: Burocracia, Conversação, Sinceridade

Você sabe o que dizer e quando dizer. Você conhece as regras sociais de Rokugan, como salvar a face, e como se proteger de manipulações. Juntamente com Corte, essa é a mais importante Perícia para um cortesão.

A Ênfase Conversação torna você adepto a pequenas conversas. Uma rolagem bem sucedida de Atenção/ Etiqueta vs. NA 15 permite que você ache um inofensivo assunto para conversar. Isso pode ser um agradável jeito de passar o tempo, mas também pode ser uma tática complexa, mantendo um inimigo potencial ocupado enquanto seus amigos agem em outro lugar. O MJ pode exigir Aumentos ou uma Rolagem Disputada de Atenção/Etiqueta para escapar de sua conversa se o alvo está suspeitando de algo. Um alvo altamente desconfiado pode, certamente, interromper a conversação a qualquer momento, mas não sem parecer tolo e arrogante.

Etiqueta também pode ser usada para aparentar que você acredita piamente no que está dizendo, e a Ênfase Sinceridade ajuda nisso. Enquanto ela não pode ser usada para contar uma mentira deslavada, ela pode ser usada para evitar a verdade ou evitar respostas vergonhosas. Por exemplo: se um samurai obeso perguntar: "Você acredita que sou tão esbelto quanto Matsu Nimuro?", você responderia: "Acredito que o Leão Dourado sumiria em sua potente sombra, meu senhor." e estaria satisfeito por sua sinceridade. Sinceridade também pode ser usada para fortalecer sua crença em algo que é uma verdade legítima (para mentiras legais, vide a Perícia Enganar).

Habilidades das Ênfases

Burocracia: Se você está buscando informação e não sabe onde obtê-la, uma rolagem bem sucedida de Inteligência/Etiqueta vs. NA 15 revela o candidato mais apropriado (apesar de informações mais obscuras requererão Aumentos para achar a fonte).

Habilidades Mestras

Nível 3: O NA de qualquer Rolagem Social disputada contra você é aumentado em 5.

Nível 7: O NA de qualquer Rolagem Social disputada contra você é aumentado em 5.

Nível 10: O NA de qualquer Rolagem Social disputada contra você é aumentado em 10.

Rolagens Grupais: Você pode fazer uma rolagem cooperativa da Perícia Etiqueta com outra pessoa. Isso normalmente é feito para ajudar um companheiro incauto a evitar gafes.

Feitiçaria (Inteligência)
Perícia de Conhecimento

Ênfases: Pesquisa de Feitiço, Conhecimento Elemental, Maho, Conhecimento de Escola

Essa perícia concede um conhecimento de geral de magia e dos rituais que a acompanham. Mesmo se você não pode usar magia, você sabe o nome e efeitos de diferentes feitiços. Seu conhecimento pode se concentrar num elemento específico, nas magias de uma certa escola de shugenja, ou mesmo em maho.

O NA para identificar um feitiço específico estudando seus efeitos é o mesmo NA básico para a invocação do feitiço. Você pode se especializar em Feitiçaria de um elemento específico, embora você só ganhe os benefícios de uma Ênfase por rolagem. VocÊ pode até mesmo identificar um feitiço que esteja sendo invocado (necessário se você deseja invocar um contra-feitiço eficaz).

Habilidades das Ênfases

Pesquisa de Feitiço: Necessário para criar novos feitiços, e só pode ser aprendida por shugenjas. O NA básico para criar um novo feitiço é igual a 10 x Nível de Maestria do feitiço e requer um número de meses igual ao Nível de Maestria. O MJ tem a palavra final sobre os efeitos de quaisquer novos feitiços.

Perdas de Honra: Se você usar essa Perícia para demonstrar conhecimento de maho inadequadamente, ou pesquisar feitiços de Maho, ela é considerada uma Perícia Baixa.

Instrução (Inteligência)

Ênfases: Perícia ou Escola Específica

Você é bom em ensinar. Essa Perícia é exigida para ensinar Perícias e Técnicas de Níveis a outro personagem. O NA para ensinar uma Perícia com sucesso é igual a cinco vezes o Nível ao qual a Perícia será elevada. O NA para ensinar uma Técnica de Nível com sucesso é o atual Nível de Perspicácia do personagem x

10. Caso você falhe na sua rolagem de Perícia, o estudante não perde Pontos de Experiência pela tentativa falha.

Habilidades das Ênfases

Escola Específica: Você deve ter uma Ênfase com a Escola ou Perícia a ser ensinada para lecionar essa área de conhecimento. Você deve possuir uma Perícia em Nível 3 ou maior ou ter Técnicas de Níveis numa Escola para ensinar a Ênfase adequada.

Habilidades Mestras

Nível 5: +2 Perspicácia
Nível 10: +2 Perspicácia

Investigação (Variável)

Ênfases: Interrogatório, Procurar, Notar

Investigação é a mais importante Perícia de um magistrado, e usa uma variedade de Atributos diferentes. Percepção é usada para investigar uma cena de crime, enquanto Inteligência é usada para analisar e reunir os fatos e Atenção usada para interrogar suspeitos.

Quando usar esta Perícia para procurar numa área, assim como uma cena criminal, satisfazer o NA de 15 revelará um item ou pista importante depois de uma parcela racional de tempo. Aumentos podem ser feitos para achar mais itens, ou pistas mais úteis. A Ênfase Procurar se aplica diretamente a tais rolagens.

Quando interrogando um suspeito, você faz uma Rolagem Disputada de Atenção/Investigação (Interrogatório). Que Perícias seus alvo usarão depende de como eles desejam responder seu questionamento. Se eles desejam mentir ou esconder a verdade, eles usarão Vontade/Enganar. Se desejam responder com ameaças ou silêncio obstinado, eles usarão Vontade/Intimidação. Se desejam mudar de assunto ou distrair você, eles suam Vontade/Corte (Conversação) ou Vontade/Enganar (Sedução). Outras Perícias também podem ser usadas para resistir o interrogatório se fizerem sentido no contexto do questionamento.

Investigação também é usada em Rolagens Disputadas contra Esconder-se e Furtividade. A Ênfase Notar se aplica diretamente a enxergar por tais subterfúgios. Notar também é usada contra Falsificação, mas não numa Rolagem Disputada (vide a Perícia Falsificação).

Habilidades Mestras

Nível 5: Você pode fazer uma tentativa adicional para procurar por pistas ou interrogar um suspeito depois de você já ter falhado uma vez. (Essa é uma Rolagem de Perícia completamente separada; você aborda o problema de uma nova perspectiva)

Nível 10: Você pode fazer uma tentativa adicional para procurar por pistas ou interrogar um suspeito depois de já ter falhado duas vezes.

Rolagens Grupais: Um grupo usando Investigação para Procurar faz uma Rolagem de Perícia Cumulativa.

Habilidades Mestras

Nível 5: Você ganha +2 Perspicácia.
Nível 10: Você ganha +2 Perspicácia.

Jogos (Atenção) — Múltiplas Perícias

Perícia Social

Ênfases: Várias

Esta é uma categoria geral com uma variedade de jogos intelectuais que não têm efeito mecânico programático. Alguns exemplos são: Fortunas e Ventos (um popular jogo de dados), Go (mais famoso jogo de estratégia de Rokugan), Sadane (um jogo cortês de troca de insultos inofensivos) e Shogi (um jogo parecido com o xadrez). Cada Perícia deve ser comprada e aumentada separadamente. Ênfases denotam estilos específicos de jogar, e podem ser escolhidos por Clã (O MJ é livre para criar estilos para suas campanhas, assim como o estilo Aposta do Sapo Rico de Go). Rolagens disputadas devem ser feitas entre os oponentes para determinar o vencedor.

Habilidades Mestras

Nível 5: Você ganha +2 Perspicácia.
Nível 10: Você ganha +2 Perspicácia.

Perdas de Honra: Fazer dinheiro jogando qualquer um dos jogos acima (Aposta) é considerado uma Perícia Baixa. A Desvantagem Astuto pode também ser usada com essa Perícia, mas apenas para jogar Fortunas e Ventos.

Medicina (Inteligência)

Perícia de Conhecimento

Ênfases: Antídotos, Doenças, Herbalismo, Medicina Não-Humana, Tratamento de Feridas

Essa Perícia é usada para curar vários ferimentos e lesões. A aplicação mais comum é para curar Feridas. Um Kit de Medicina (uma bolsa contendo uma variedade de ervas, bandagens e remédios) é necessário para usar a Perícia Medicina. Os conteúdos de um Kit de Medicina permitem cinqüenta usos antes do Kit de Medicina precisar ser reposto.

Uma pessoa pode ter suas Feridas tratadas apenas uma vez por dia. Para fazer isso, você deve gastar três rodadas tratando suas feridas. Durante esse tempo você não pode se mover, e fazer uma rolagem de Medicina/Inteligência (Tratamento de Feridas) vs. NA 15. Se sua rolagem foi bem sucedida, você cura 1 dado de Feridas. Você pode fazer Aumentos na rolagem de Medicina para rolar um dado adicional de Feridas tratadas, mas manterá apenas um dado. Cada Aumento feito requer uma dose adicional de remédios.

Habilidades das Ênfases

Antídotos: Necessária para curar venenos; vide pág. 134.
Doenças: Necessária para curar doenças; vide pág. 134
Herbalismo: Os materiais do Kit de Medicina podem ser repostos numa cidade grande (pelo preço de um novo kit) ou arranjados em qualquer área selvagem. Para arranja-los, você deve fazer uma rolagem de Percepção/Medicina vs. NA 15. Role um dado para determinar o número de doses de medicina colhidas. Você pode fazer um Aumento para rolar um dado adicional para determinar quantas doses você encontra, apesar de manter apenas um dado.
Medicina Não-Humana: Necessária para usar qualquer aplicação dessa Perícia numa criatura não humana. Quando essa Ênfase é escolhida, você deve escolher uma raça (Naga, Nezumi, Zokujin, etc.). Essa Ênfase pode ser escolhida múltiplas vezes, para raças diferentes.

Habilidades Mestras

*Nível 3:*Você rola um dado adicional para determinar quantas Feridas você trata. Você pode tratar as Feridas de alguém que já foi tratado uma vez hoje.

Nível 5: Você mantém um dado adicional para determinar quantas Feridas você trata.

Nível 7: Você rola um dado adicional para determinar quantas Feridas você trata ou quantas doses de medicina você colhe. Você pode tratar as Feridas de uma pessoa que não foi tratada mais do que duas vezes dentro de uma hora.

Nível 10: Você mantém um dado adicional quando determinando quantas Feridas você trata. Você pode tratar as Feridas de

qualquer um que não tenha sido tratado duas vezes dentro da última meia hora, e usa apenas uma dose de remédios qualquer vez que você use esta Perícia.

Meditação (Vácuo)

Ênfases: Jejum, Recuperação de Vácuo, Zanji

Gastando uma hora de interrupta meditação, e fazendo uma rolagem de Vácuo/Meditação (Recuperação de Vácuo) vs. NA 20, você obtém 2 Pontos de Vácuo.

Uma rolagem de Vácuo/Meditação (Jejum) pode fazer com que você ignore os efeitos de ficar sem comida (permitindo que você recupere Pontos de Vácuo enquanto jejua). O NA para essa rolagem é 10, mas aumenta em 5 a cada dia desde que você comeu ou dormiu pela última vez.

Habilidades das Ênfases

Zanji: Essa Ênfase lhe dá uma habilidade quase sobrenatural de atenção ao seu redor. Meditando por uma hora e fazendo uma rolagem de Vácuo/Meditação (Zanji) vs. NA 15 você obtém um Aumento Gratuito na sua próxima rolagem de Percepção.

Habilidades Mestras

Nível 5: Você recupera 4 Pontos de Vácuo (total) de uma Meditação.

Nível 7: +2 Perspicácia. Você ganha um Aumento Gratuito adicional quando usar Zanji.

Nível 10: Agora você recupera todos seus Pontos de Vácuo da Meditação. Você ganha um Aumento Adicional quando usando Zanji. O NA para jejum aumenta apenas em 1, não 5, por dia que você passe sem comer.

Narração (Atenção)

Perícia Social

Ênfases: Bravata, Oratória, Poesia, Retórica

Você é talentoso em contar histórias, embora o entretenimento seja mais valioso do que a precisão.

A Ênfase Bravata é usada sempre que você desejar usar essa Perícia para impressionar os outros com os feitos de alguém (possivelmente os seus). Vide as regras de Glória a respeito de Bravata Pública na pág. 156.

As Ênfases Retórica e Oratória se aplicam quando se conta extensas histórias e se referindo a palavras escritas e faladas respectivamente. O NA para uma história mediana é 15, embora audiências exigentes possam exigir Rolagens Disputadas de Perícia. Críticos usam Percepção/Narrar para achar falhas em sua história. Quando escrevendo uma história você faz uma rolagem uma vez e o resultado se torna permanentemente o NA para criticar essa história. Você pode, certamente, descartar uma versão inútil para uma futura revisão. Em Rokugan, Poesia (especialmente o haiku) é visto como uma arte espontaneamente falada assim como freqüentemente uma forma escrita de arte, e assim podem ser usada tanto com Poesia ou Retórica.

Perícias de Artesanato (Atenção)

Ênfases: Várias

Esta não é uma Perícia simples, mas uma vasta categoria com uma variedade de Perícias Artesãs que não têm efeito mecânico programático. Origami (dobradura de papel), bonsai (árvores em miniatura), jardinagem, ikebana (arranjo de flores), pintura, escultura, e tatuagem são bons exemplos. Cada Perícia deve ser obtida e aumentada separadamente. Uma Ênfase nessa Perícia denota um estilo específico na arte escolhido de na qual você é particularmente competente (como pintura sumi-ê, ou esculpir num material específico como pedra).

Perícias de Conhecimento (Inteligência)

Perícias Múltiplas

Ênfases: Várias

Esse é um tipo para uma variedade de áreas de conhecimento. Alguns exemplos são Conhecimento Ancestral, Astronomia, Fantasmas, Heráldica, História, Kolat, Lei, Escuridão Enganosa, Naga e Superstições. Qualquer uma dessas áreas de conhecimento pode ser extremamente útil. Espera-se que shugenjas tenham conhecimentos numa variedade desses assuntos. Cortesãos ganham muito respeito em demonstrar conhecimentos obscuros, de especialidades em batalhas antigas a conhecimento de peixes tropicais. Cada Perícia deve ser adquirida e aumentada separadamente. Ênfases denotariam áreas específicas de interesse, assim como um Clã específico, Linhagem Naga, período histórico ou semelhantes.

Habilidades Mestras

Nível 5: +2 Perspicácia
Nível 10: +2 Perspicácia

Perícias de Performance (Atenção)

Ênfases: Várias

Este é um grupo geral para uma variedade de artes performáticas que (diferentemente de Atuação) não têm uma aplicação mecânica direta. Exemplos incluem dança, música, canto, e marionetes. Cada Perícia deve ser obtida e aumentada separadamente. Ênfases denotam especialidade com um instrumento específico, estilo ou técnica de Clã. O NA para uma performance mediana é 15, embora audiências exigentes possam exigir Rolagens Disputadas de Perícia. Críticos usam Percepção/Performance para acharem falhas em sua performance.

Habilidades Mestras

Nível 5: +2 Perspicácia
Nível 10: +2 Perspicácia

Rolagens Grupais: Quando vários artistas estão atuando ao mesmo tempo, todos os contribuintes desempenhando uma parte significante devem fazer uma Rolagem Cooperativa de Perícia.

Teologia (Inteligência)

Perícia de Conhecimento

Ênfases: Crença Ancestral, Fortunas, Shintao

Você é um especialista em assuntos religiosos, e tem um profundo conhecimento do lado espiritual de Rokugan. Você conhece a história das maiores figuras religiosas de Rokugan assim como a sabedoria que ensinaram. Cada Ênfase descreve um aspecto específico da religião de Rokugan. O domínio verdadeiro dessa perícia é o primeiro passo no caminho da iluminação.

Habilidades Mestras

Nível 5: +2 Perspicácia
Nível 10: +2 Perspicácia

Perícias Mercantis

Comércio (Atenção)

Ênfases: Avaliação, Matemática, Mercante

Essa Perícia concede a você esperteza em trocas e economias. Não é considerado adequado para um samurai tratar de assuntos financeiros pessoalmente, mas vários samurais adotam essa Perícia para que possam supervisionar seus vassalos adequadamente. Essa Perícia pode ser usada numa Rolagem de Perícia Disputada quando discutindo sobre um preço (Mercante), para estimar o preço de um item valioso (Avaliação), ou quando simplesmente calculando as taxas devidas ao Imperador (Matemática).

Habilidades Mestras

Nível 5: Você pode fazer uma rolagem de Atenção/ Mercante vs. NA 20 para receber 10% mais kokus que o normal quando vendendo um item, presumindo que o comprador possa suprir os fundos. Apenas um mercador pode aplicar esse bônus para cada transação.

Nível 7: Você pode fazer uma rolagem de Atenção/Mercante vs. NA 20 para pagar 20% menos kokus que o normal quando comprando um item. Apenas um mercador pode usar esse bônus para cada transação.

Nível 10: Como a habilidade dos Níveis 5 e 7, porém, você recebe 20% a mais e paga 30% menos.

Perdas de Honra: Esta é considerada uma Perícia Baixa se um samurai é visto conduzindo trocas em público. Exceções são feitas para transações menores como comprar comida, presentes ou arranjando suprimentos. Samurais podem evitar essa perda de honra "coordenando" uma transação, então passando a atual tarefa de troca para um servo camponês.

Domar Animal (Inteligência)

Ênfases: Cães, Falcões, Cavalos, outro tipo de animal

Você tem conhecimento à cerca de cuidar e domar animais. Você também sabe um pouco sobre o comportamento do animal. Com a Ênfase adequada você pode usar essa Perícia para ensinar um animal a desempenhar tarefas. Primeiramente, você pode meramente ensinar um animal a te seguir ou ficar onde está (NA 15)

Habilidades das Ênfases

Animal Específico: Você deve ter a Ênfase com um animal para treinar esse tipo de animal.

Habilidades Mestras

Nível 3: Você pode domar um animal domesticado comum se você tem a Ênfase apropriada (cães, falcões, cavalos) (NA 20).

Nível 5: Você pode ensinar um animal a atacar ou desempenhar uma tarefa complexa.

Nível 7: Você pode domar um animal normalmente não domesticado (ursos, leões, lobos) se você tem a Ênfase adequada.

Nível 10: Você pode comandar um animal que você treinou apenas por simples linguagem corporal (não exigindo ação ou fala de sua parte para comanda-los).

Engenharia (Inteligência)

Perícia de Criação

Ênfases: Conhecimento Arquitetônico, Construção, Cerco, Estilo de Clã Específico

Engenharia lhe dá uma noção numa variedade de técnicas e arquitetura e construção. Você pode fazer plantas para uma estrutura usando as regras de criação na pág. 148. Essa Perícia também pode ser usada para analisar as forças de uma estrutura em particular com um olhar querendo destruí-la. Gastando uma hora estudando a estrutura (mesmo do lado de fora) e fazendo uma rolagem de Percepção/Engenharia (Cerco) vs. NA 20 lhe dará um Aumento Gratuito quando usando qualquer armamento de cerco ou explosivos na estrutura.

Habilidades Mestras

Nível 5: Você ganha um Aumento Gratuito adicional quando usando armas de cerco ou explosivos depois de estudar uma estrutura.

Nível 10: Você ganha um segundo Aumento Gratuito adicional quando usando armas de cerco ou explosivos depois de estudar uma estrutura.

Fechaduras (Inteligência)

Perícia de Criação

Ênfases: Montar Fechaduras, Abrir Trancas

Você é ensinado na construção de trancas, e pode fazê-las usando as regras de criação na pág. 148. Quando construindo uma tranca, você pode faze-la mais forte, aumentando o NA para arromba-la em 5 a cada Aumento feito. Você também pode fazer a tranca mais complexa; para cada três Aumentos feitos na sua construção, o arrombador deve fazer um Aumento para abri-la.

Com as ferramentas certas, essa Perícia também pode ser usada para abrir trancas. Para abrir uma tranca, você deve fazer uma rolagem de Inteligência/Fechaduras (Abrir Fechaduras) vs. NA 15. Trancas mais complexas exigirão um NA mais alto. Violar uma tranca requer um minuto.

Habilidades Mestras

Nível 5: Você pode violar uma tranca em trinta segundos.

Nível 7: Você pode ignorar no máximo um Aumento que a tranca requer para ser violada.

Nível 10: Você pode violar uma tranca em uma rodada.

Perícias de Criação (Inteligência)

Múltiplas Perícias

Esse é um tipo comum para uma variedade de Perícias que não têm efeito mecânico fora das regras de criação na pág. 148. Essas Perícias incluem Armoraria, Arquearia, Carpintaria, Pavimentação, Agricultura, Pescaria, Alvenaria, Mineração, Cerâmica, Construção Naval, Costura, e Armearia. Todas essas Perícias devem ser aprendidas e aumentadas como Perícias separadas. Ênfases podem indicar estilos específicos (tanto para os Clãs quanto para estilos criados pelo MJ). Armaduraria e Armearia podem ser aprendidas e praticadas por personagens samurais como se fossem Perícias Altas.

Habilidades Mestras

Nível 5: +2 Perspicácia

Nível 10: +2 Perspicácia

Perícias Bugei

Armas Camponesas (Agilidade)

Ênfases: Kama, Kumade, Parangu

Habilidades Mestras

Nível 5: Você infringe 0k1 adicionais com todas as armas camponesas.

Nível 7: Você infringe 0k1 adicionais com todas as armas camponesas.

Armas de Corrente (Agilidade)

Ênfases: Kusarigama, Kyoketsu-shogi, Marikikusari

Habilidades Mestras

Nível 5: Você ganha um Aumento Adicional para Desarmar ou Derrubar com uma Arma de Corrente.

Nível 7: Você rola um dado extra em Rolagens Disputadas de Força para enlaçar um inimigo com uma Arma de Corrente.

Armas de Montaria (Agilidade)

Ênfases: Lança, Mai Chong, Sang Kauw, Sasumata, Sodegarami

Habilidades Mestras

Nível 5: Você infringe 1k0 adicionais contra adversários montados ou grandes quando usando uma arma de montaria.

Nível 7: Você não mais sofre penalidade de dano contra oponentes não montados ou grandes quando usando uma arma de montaria (mas não recebe o bônus do Nível 5 contra eles).

Armas Pesadas (Agilidade)

Ênfases: Dai Tsuchi, Masakari, Ono, Tetsubo

Habilidades Mestras

Nível 5: A Armadura ou Carapaça do seu alvo é reduzida por 1 contra seus ataques de Armas Pesadas.

Nível 7: A Armadura ou Carapaça do seu alvo é reduzida por 1 contra seus ataques de Armas Pesadas.

Atletismo (Vários)

Ênfases: Escalar, Kemari, Correr, Nadar

A Perícia Atletismo cobre uma variedade de atividades físicas, da simples corrida ao kemari, uma popular jogo de bola jogado nas cortes. Embora várias aplicações de Atletismo possam ser usadas com uma Rolagem Simples de Atributo, ter essa Perícia torna tais feitos muito mais fáceis. O Atributo usado com Atletismo varia com a situação. Uma escalada curta poderia usar Força. Uma corrida de velocidade usaria Agilidade. Uma maratona ou uma extensa escalada poderia usar Vigor.

Rolagens Grupais: Escalar é uma Rolagem de Cooperativa Perícia quando os escaladores estão seguramente amarrados em cordas resistentes. Você pode usar Nadar como uma Rolagem de Cooperativa Perícia para manter um nadador sem perícia à tona. Um time de kemari faz uma Rolagem Disputada Cooperativa de Perícia contra o time adversário.

Bastões (Agilidade)

Ênfases: Bo, Jo, Nunchaku, Cano, Sang Kauw, Tonfa

Habilidades Mestras

Nível 5: Você não mais sofre penalidade de NA contra oponentes armadurados quando usando um bastão.

Nível 7: Você ganha um Aumento Gratuito adicional em ataques de Derrubar quando usando um bastão.

Batalha (Percepção)

Perícia de Conhecimento

Ênfases: Conhecimento de Batalha, Lutas, Combate Massivo, Inimigo Específico

Você tem uma atenta mente tática, e é adepto das estratégias contundentes. Essa Perícia é usada para direcionar exércitos em combate massivo e ler o terreno para procurar vantagens nas lutas. Você pode gastar três rodadas estudando uma área por vantagens. Se você o fizer, você ganha um Aumento Gratuito em qualquer luta feita naquela área dentro do mesmo dia. Adicionalmente, se inimigos estão esperando numa emboscada, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Percepção/Batalha contra a Agilidade/Furitividade deles para detecta-los. Você pode fazer um aumento nessa rolagem para ter mais informação sobre seu inimigo, assim como em quantos eles são, que armas estão usando, e estão cientes de sua presença (uma informação para cada Aumento).

As Ênfases podem aplicar essa Perícia em lutas ou combates massivos. Adicionalmente, você pode ter um Inimigo Específico como Ênfase; escolhendo um Clã específico ou organização, ou as Terras Sombrias. Você ganha os benefícios da Ênfase todas as vezes que enfrentar esse inimigo.

Habilidades das Ênfases

Conhecimento de Batalha: Você pode usar essa Perícia como uma Perícia de Conhecimento pois ela se aplica à história rokugani de combates massivos, incluindo famosas guerras, batalhas e generais, e suas táticas.

Habilidades Mestras

Nível 5: Uma vez por combate, você pode fazer uma rolagem de Reflexos/Batalha vs. NA 20 depois de um aliado seu atacar com sucesso um inimigo. Se você tiver sucesso, role um dado e adiciona seu resultado à sua Iniciativa.

Nível 7: Ler um terreno por Vantagens agora requer apenas uma rodada. Os Aumentos Gratuitos que você ganhar podem ser passados para qualquer aliado que tenha estudado o terreno com você.

Nível 10: Você ganha três Aumentos Gratuitos quando lendo um terreno por vantagens.

Caça (Percepção)

Perícia de Conhecimento

Ênfases: Rastrear, Trilhar, Sobrevivência, Conhecimento Selvagem

Você é familiarizado à sobrevivência na selva. Você pode usar essa Perícia para achar rastros na selva ou para esconder seus rastros dos outros (esta é considerada uma Rolagem Disputada com Percepção/Caça). Você também tem conhecimentos gerais sobre fauna e flora. Você conhece os comportamentos das criaturas selvagens, e que tipos de plantas são venenosas e quando climas perigosos se aproximam (a Ênfase Conhecimento Selvagem se aplica a tal conhecimento).

Habilidades das Ênfases

Trilhar: Você consegue achar passagens seguras mesmo por terreno difícil ou hostil, permitindo que seu grupo se mova sem ser incomodado por tais áreas. O NA padrão para isso é 15, embora possa aumentar em áreas mais perigosas. O NA para Trilhar nas Terras Sombrias é no mínimo 25).

Sobrevivência: Você pode achar fontes de água fresca, ou comida fresca para um número de humanos igual à sua Perícia de Caça por dia (um cavalo normalmente pasta por sua própria comida, mas em climas difíceis, precisa de tanta comida quanto três humanos).

Cavalaria (Agilidade)

Você foi ensinado a montar num cavalo. Também consegue controlar o animal em situações tensas, assim como no combate.

Habilidades Mestras

Nível 1: Você pode lutar enquanto montado.

Nível 3: Você pode usar as Posturas de Ataque Total e Defesa Total enquanto montado.

Nível 5: Seu cavalo usa seu NA de Acerto, se este for maior.

Nível 7: Você ganha um Aumento Gratuito quando montado em rolagens de combate corporal contra oponentes a pé.

Nível 10: Você pode fazer um movimento como ação simples enquanto montado.

Conhecer a Escola (Inteligência) Múltiplas Perícias

Perícia de Conhecimento

Esta é uma categoria que descreve uma variedade de Perícias, cada uma aplicável a uma escola diferente. Escolha qualquer escola que você tenha estudado a algum nível: qualquer escola que você tenha atendido se aplica, assim como uma escola que você enfrentou repetidamente em combate ou ajudado suficientemente.

Se esta escola é uma escola de shugenjas, você adiciona seu Nível nessa Perícia como um bônus para todas as tentativas de contra-feitiço contra estudantes dessa escola, assim como para todos os feitiços que estudantes dessa escola lancem sobre você.

Se esta escola é uma escola de cortesãos, você adiciona seu Nível nesta Perícia para todas as Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra estudantes dessa escola.

Se esta escola é qualquer outro tipo de escola, incluindo escolas de bushis, você pode aplicar seu Nível nessa Perícia como um bônus para seus ataques contra membros dessa escola, e ganha seu Nível nessa Perícia como um bônus para seu NA de Acerto contra ataques daqueles que estudaram nessa escola.

Defesa (Agilidade)

Uma Perícia crítica para aqueles que se engajam em combates, Defesa é sua habilidade de se mover suavemente para fora do golpe inimigo. Enquanto na Postura de Defesa Total, você faz uma rolagem de Agilidade/Defesa e adiciona esse número ao seu NA de Acerto. Qualquer um pode usar a Perícia Defesa, mesmo que não a tenha, sem penalidades.

Habilidades Mestras

Nível 3: Adicione sua Defesa ao seu NA de Acerto todas as vezes, exceto quando estiver incapacitado, na Postura de Ataque Total, ou inconsciente do ataque de seu inimigo.

Nível 5: Se este for a primeira rodada do combate, você pode declarar a Postura de Defesa Total quando a iniciativa for rolada. Isso conta como sua ação neste turno.

Nível 7: Você adiciona o dobro de sua Defesa ao seu NA de Acerto todas as vezes, exceto quando estiver incapacitado, na Postura de Ataque Total, ou inconsciente do ataque de seu inimigo.

Nível 10: Você pode se mover ou fazer uma ação complexa enquanto na Postura de Defesa Total.

Facas (Agilidade)

Ênfases: Aiguchi, Jitte, Sai, Tanto

Habilidades Mestras

Nível 5: Você não sofre penalidades por usar duas facas ao mesmo tempo (embora não ganhe ataques adicionais).

Nível 7: Você ganha um Aumento Gratuito quando usando duas facas; esse Aumento só pode ser usado para ganhar um ataque adicional.

Habilidades Mestras (Todas as Perícias de Armas)

Habilidades Mestras

Nível 5: Suas Penalidades de Feridas para suas rolagens de ataque são reduzidas pela sua Perícia de Arma quando usando essa arma.

Nível 10: Quando usando essa arma, 9's explodem em dano como se fossem 10's.

Iaijutsu (Reflexos)

Está é a arte do saque rápido, usada em duelos de Iaijutsu, e pode também ser usada em combate para sacar ma katana sem contar como uma ação, fazendo uma rolagem de Reflexos/Iaijutsu vs. NA 20.

Habilidades Mestras

Nível 3: Você pode Focar uma vez a mais num duelo de Iaijutsu.

Nível 7: Você rola uma dado adicional quando Focar num duelo de Iaijutsu.

Nível 10: Você pode Focar outra vez adicional por duelo de Iaijutsu.

Jiujutsu (Agilidade)

Ênfases: Atemi

Esta é a arte do combate de mãos nuas. Qualquer um pode usar essa Perícia, sem tê-la, sem penalidades.

Habilidades Mestras

Nível 3: Você rola um dado extra de dano quando em combate desarmado.

Nível 7: Você rola outro dado extra para dano em combate desarmado.

Nível 10: Você mantém um dado extra para dano em combate desarmado.

Kenjutsu (Agilidade)

Ênfases: Katana, Ninja-to, No-dachi, Wakizashi

Habilidades Mestras

Nível 5: Você pode gastar um Ponto de Vácuo adicional numa rolagem de dano.

Kyujutsu (Reflexos)

Ênfases: Daikyu, Hankyu, Arquearia Montada, Yomanri, Yumi

Nota: A Ênfase Arquearia Montada nega penalidades causadas por disparar um arco de um cavalo. Yomanri não é uma arma específica, e sim o estilo de arquearia praticado pelo Unicórnio: ele permite a um arqueiro usar Agilidade ao invés de Reflexos quando disparando qualquer arco.

Lanças (Agilidade, ou Reflexos para ataques à distância)

Ênfases: Bisento, Nagamaki, Nage-yari, Naginata, Yari

Habilidades Mestras

Nível 5: Você infringe 1k0 adicionais de dano contra oponentes montados quando usando uma lança.

Nível 7: Você não mais sofre penalidade de dano contra oponentes não-montados ou grandes quando usando uma lança (mas não recebe o bônus do Nível 5 contra eles).

Leques de Guerra (Agilidade)

Ênfases: Gunsen, Mehari-Gata, Tessen

Habilidades Mestras

Nível 5: Você não sofre penalidades para atacar quando usando um leque de guerra na sua outra mão.

Nível 7: VocÊ pode adicionar sua Perícia Leques de Guerra ao seu NA de Acerto quando empunhando um Leque de Guerra.

Perícias de Armas (Vários)

Múltiplas Perícias

Esta é uma categoria geral para uma variedade de Perícias de Armas. Cada uma dessas Perícias cobre um grupo de armas, e devem ser aprendidas como Perícias separadas. Cada arma dentro de um grupo pode ser escolhida como uma Ênfase. Armas incomuns não encontradas em nenhum desses grupos (assim como espadas largas e chicotes) devem ser aprendidas como uma Perícia de Arma específica (e podem ser Enfatizadas também). Muitas dessas armas também possuem habilidades únicas que são construídas sob as Perícias listadas aqui. Vide a seção Equipamento pág. 143 para maiores detalhes.

Essas Perícias também podem ser usadas com Percepção para determinar a qualidade de uma arma.

Algumas Habilidades Mestras modificam as habilidades naturais de uma arma. Por exemplo, as Maestrias da Perícia Armas Pesadas aumenta a habilidade das Armas Pesadas ignorarem armadura, e as de Kenjutsu aumentam sua habilidade de gastar Pontos de Vácuo no dano com uma espada. Armas com habilidades similares a essas em outras categorias (assim como no-dachi ou naginata) não recebem Habilidades Mestras dessas categorias.

Projéteis Ninja (Agilidade)

Ênfases: Zarabatana, Metsubihi, Nageteppo, Shuriken, Tsubute

Habilidades Mestras

Nível 5: Seus 10's agora explodem em rolagens de dano com shuriken e tsubute. Seus ataques de zarabatana agora infringem 1k1 de dano.

Perícias Baixas

Anatomia (Inteligência)

Perícia de Conhecimento

Ênfases: Autópsia, Diagnóstico, Anatomia Não-humana, Tortura

Você tem exercitado seus conhecimentos à cerca de como os corpos se comportam. Esse tipo de conhecimento é normalmente reservado aos eta, pois o excessivo contato com a carne é necessário para a verdadeira maestria dessa Perícia. Essa Perícia pode ser usada para determinar a maneira pela qual uma pessoa morreu. Também pode ser usada para diagnosticar uma pessoa viva; rolando Percepção/Anatomia (Diagnóstico) vs. NA 15 para receber um Aumento Gratuito na subseqüente Rolagem de Perícia de Medicina no alvo.

Habilidades das Ênfases

Anatomia Não-Humana: Escolha uma raça específica (kenku, Naga, Nezumi, oni, etc.). Você não pode usar qualquer aplicação dessa Perícia numa raça não-humana exceto com essa Ênfase. Você pode escolher essa Ênfase múltiplas vezes, escolhendo uma raça diferente por vez.

Tortura: Você pode extrair informação de alguém através da aplicação da dor e de ameaças psicológicas. Esta Perícia se usa identicamente à Perícia Investigação, exceto pelo fato de se poder fazer repetidas Rolagens de Perícia no mesmo alvo até que se obtenha a informação desejada (a compensação disso, é que provavelmente eles estão meramente dizendo o que você deseja ouvir). Tortura é um ato repreensível para um samurai, mas muitos magistrados têm ao menos um torturador eta à disposição para extrair confissões de culpados comprovados por convincentes testemunhos e evidências (em Rokugan um crime não pode ser punido sem confissão).

Perdas de Honra: Esta Perícia é considerada uma Perícia Bugei para membros da Família Kuni. Na há Perda de Honra por usar essa Perícia para diagnosticar um ser vivo (todas as outras aplicações causam perda de honra normalmente), já que muitas outras aplicações requerem tocar a carne, fazendo desta uma Perícia Baixa.

Armadilhas (Inteligência)

Perícia de Criação

Você é ensinado nas artes de criar armadilhas. Você também pode usar essa Perícia para desarmar grande parte das armadilhas mecânicas. Você pode declarar Aumentos quando construindo armadilhas para aumentar o NA para desarma-las em 5 a cada Aumento. Uma armadilha de qualidade média pode ou infringir 2k2 de dano a um inimigo ou prender um inimigo como se fosse um atacante com 3 de Força. Você deve fazer uma rolagem de ataque usando Inteligência/Armadilhas vs. quem quer que caia na armadilha.

Habilidades Mestras

Nível 5: O NA para desarmar as armadilhas que você cria agora é aumentado em 5.

Nível 7: O NA para desarmar as armadilhas que você cria agora é aumentado em 5 (totalizando +10).

Nível 10: O NA para desarmar as armadilhas que você cria agora é aumentado em 5 (totalizando +15).

Perdas de Honra: Membros das famílias Kaiu e Daidoji consideram esta uma Perícia Bugei, embora o uso dessa Perícia para qualquer outra coisa senão a defesa das terras de seus Clãs causaria uma perda normal de Honra.

Conhecimento das Terras Sombrias

Perícia de Conhecimento

Ênfases: Conhecimento Goblin, Conhecimento Perdido, Conhecimento Oni, Geografia das Terras Sombrias, Conhecimento Tsuno

Você conhece as criaturas, histórias e perigos das Terras Sombrias. Esta é uma Perícia Baixa, pois as Terras Sombrias não são um tópico educado de conversa. Levantar tais assuntos na corte é um ato vergonhoso se não há perigo das Terras Sombrias eminente.

Perdas de Honra: Não há Perda de Honra por aprender essa Perícia. A única Perda de Honra nela é usa-la para demonstrar conhecimento das Terras Sombrias quando não há necessidade óbvia em faze-lo. Essa Perícia é considerada uma Perícia Bugei para todos os membros do Clã Caranguejo. O Caranguejo não considera vergonhoso demonstrar conhecimento dessa Perícia — para eles, há sempre uma necessidade óbvia de se lembrar de seus inimigos.

Enganar (Atenção)

Perícia Social

Ênfases: Intimidação, Mentir, Sedução

Essa Perícia é usada para compelir os outros a acreditar naquilo que não é verdade. Quando usada para mentir é normalmente suada em Rolagens de Perícias Disputadas pela Percepção/Investigação do ouvinte. Se você está mentido sobre algo que o ouvinte tem conhecimento (como uma Perícia de Conhecimento), ele pode usar essa Perícia para se opor à sua tentativa.

Essa Perícia também é usada para seduzir os outros. Sedução nem sempre envolve assuntos da carne, mas é uma questão de oferecer aos outros algo que desejam para seus próprios fins. Talvez para obter algo mais precioso em retorno, envergonhar alguém numa ação desonrada, ou meramente manipula-los pelo prazer de faze-lo. Usar Sedução para manipular um alvo envolve uma Rolagem Disputada de Atenção/Enganar (Sedução) vs. Atenção/Etiqueta do alvo.

Intimidação é a manipulação dos outros pelo uso de ameaças. Tenha em mente que a promessa de violência crua, como um Berserker Hida coberto de sangue e com um tetsubo em mãos não requer qualquer Rolagem de Perícia. Alguém ou é intimidado por essas coisas ou não é. A Ênfase Intimidação denota coerção sutil, ameaçando o alvo com perigos obviamente não aparentes. Dito isso, essa Perícia poderia ser usada pelo atormentado berserker para parecer ainda mais temível do que ele realmente é. Tal rolagem seria uma Disputa de Vontade/Enganar (Intimidação), contra a Percepção/Investigação (se ele não acredita nas ameaças) ou Vontade/Enganar (Intimidação) (se ele deseja responder com bravatas).

Perdas de Honra: Para um menos desonrado meio de se esconder a verdade, vide a Ênfase Sinceridade na Perícia Etiqueta.

Explosivos (Inteligência)

Perícia de Criação

Você é doutrinado na fabricação de explosivos. Regras para isso podem ser encontradas na seção de criação, pág. 148. "Pimenta Gaijin" (pólvora) é proibida no Império desde a Batalha do Alce Branco quase sete séculos atrás, e é considerada tão perigosa e vil quanto a magia de sangue. Apesar de nem todos os explosivos usarem pólvora, a diferença é imaterial ao máximo.

Perdas de Honra: As famílias Agasha e Tamori podem aprender Explosivos como uma Perícia Alta. Eles usam essa Perícia para criarem kagaku (fogos de artifício), e não perdem Honra em faze-los a menos que esses fogos sejam usados em combate contra um inimigo.

Falsificação (Inteligência)

Perícia de Criação

Ênfases: Artesanato Específico ou Perícia de Criação

Você pode usar essa Perícia para criar documentos falsos, reproduzir caligrafias, ou criar outras fraudes manuscritas. Se você possuir a Perícia de Criação ou Artesanato adequada (assim como Pintura) você pode também usar essa Perícia para criar um item que lembre o trabalho de outra pessoa. Você deve fazer uma Rolagem de Perícia bem sucedida para criar um item antes de fazer uma Rolagem de Perícia de Falsificação para ter certeza de que é uma reprodução aceitável (aqueles que desejam falsificar documentos precisarão de Caligrafia).

Para criar um item falso, você deve primeiro fazer uma rolagem de Percepção/Inteligência vs NA 10 + NA original usado para criar o item. Você deve também ter uma cópia do que está sendo falsificado ou ser intimamente íntimo com o seu desenho. Cartas mais simples e manuscritas têm um NA por volta de 15. Documentos de viagens Imperiais e outros documentos complexos (com uso de complexa caligrafia para confundir a falsificação) têm um NA mínimo de 25.

Detectar uma falsificação requer uma rolagem de Percepção/Investigação vs. NA 15. Um investigador deve intencionalmente procurar por falsificação para fazer essa rolagem. Você pode fazer Aumentos na criação de sua falsificação para aumentar o NA para detectar as falhas em 5 a cada Aumento.

Habilidades das Ênfases

Perícia de Artesanato ou Criação Específica: Você deve possuir uma Perícia que permita fazer o item em particular antes que você possa usar Falsificação para duplica-lo.

Habilidades Mestras

Nível 3: O NA para detectar sua falsificação é aumentado em 5.

Nível 5: O NA para detectar sua falsificação é aumentado novamente em 5 (totalizando +10).

Nível 7: O Na para detectar sua falsificação é aumentado novamente em 5 (totalizando +15).

Nível 10: O NA para detectar sua falsificação é aumentado novamente em 5 (totalizando +20).

Perdas de Honra: Não há aplicação honrada para essa Perícia.

Furtividade (Agilidade)

Ênfases: Emboscada, Ocultar, Esgueirar, Invocação

A Perícia Furtividade concede uma maestria de subterfúgio e discrição, oferecendo as seguintes habilidades. Nenhuma dessas Ênfases são exigidas para usar suas habilidades associadas.

Você pode usar Furtividade para achar áreas onde um grande número de pessoas pode se esconder facilmente. Para achar um bom esconderijo, você pode simplesmente fazer uma simples Rolagem de Furtividade (com a Ênfase Emboscada, se você a tiver) para um número de pessoas igual ao seu Nível de Furtividade. Se qualquer um de seus aliados se mover dessa área eles devem usar sua própria Perícia Furtividade para continuarem sem serem vistos. Encontrar pessoas escondidas é uma Rolagem Disputada de Percepção/investigação (Notar) ou Percepção Batalha vs. Agilidade/Furtividade (Emboscada) dos que se escondem.

Ocultar é a arte se seguir alguém sem ser notado sem necessariamente se esconder. Isso só pode ser feito em áreas populosas, com a vantagem de não precisar de um esconderijo. Ocultar requer uma rolagem de Agilidade/Furtividade (Ocultar) contra a de Percepção/Investigação (Notar) do alvo.

Esgueirar é a mais comum aplicação da Perícia Furtividade, e requer algum tipo de cobertura ou sombra para ser eficaz. Enquanto se esgueirando, você só pode se mover no máximo a metade de sua velocidade normal e permanecer oculto (esta é uma ação complexa, então você não pode atacar). Você faz uma rolagem de Agilidade/Furtividade (Esgueirar) contra Percepção/Investigação (Notar) de quaisquer visores.

A Ênfase Invocação é usada especialmente pelos shugenjas que desejam invocar feitiços sem serem notados. Isso é descrito em detalhes no Tomo do Ar.

Habilidades Mestras

Nível 5: Você pode agora se mover a um terço de sua velocidade normal como ação simples.

Nível 7: você pode agora usar Emboscada para esconder um número de pessoas igual ao dobro do seu Nível de Escola.

Nível 10: você agora pode se mover normalmente enquanto esgueirando-se.

Rolagens Grupais: Esgueirar ou Ocultar com um grupo é uma Rolagem Cooperativa de Perícia.

Perdas de Honra: Nenhuma Honra é perdida por aprender a Perícia Furtividade a menos que você aprenda uma Ênfase que não seja Esgueirar. Esgueirar não gera perda de Honra a menos que usada para um propósito desonrado, assim como entrar sem ser convidado na casa de um samurai ou território ou se movendo em posição de ataque sob um inimigo desavisado. Escoltas militares e guardas caseiros não perdem Honra para usar Furtividade para desempenhar seus deveres eficientemente.

Submundo

Perícia de Conhecimento

Você tem seus meios por dentro da sociedade criminal de Rokugan, incluindo as maiores gangues de bandidos, cartéis de contrabando, e organizações piratas. Você pode usar essa Perícia para arranjar encontros com criminosos, achar fontes de bens ilícitos, ou identificar quem parece ser a mente criminosa da área. O Conhecimento ganho através dessa Perícia é seguro, mas baseado em rumores e dizeres e assim não pode ser usado para convencer um criminoso de um crime ou acusa-lo. Ronins acham essa Perícia extremamente útil tanto para achar empregos e identificar áreas perigosas onde um samurai não andaria sozinho.

Perdas de Honra: Esta é considerada uma Perícia Bugei para todos os magistrados e Kitsuki. Como Conhecimento das Terras Sombrias, demonstrar conhecimento do submundo criminal em companhias educadas pode ser visto como desonrado.

Truques de Mão (Agilidade)

Ênfases: Esconder, Fuga, Punga, Prestidigitação

Você é familiarizado em manipular objetos em meios contundentes. Essa Perícia lhe dá habilidade de esconder objetos e pegar pequenos itens de um alvo ingênuo. Ambos esses usos requerem uma rolagem de Agilidade/Truques de Mão contra Percepção/Investigação do alvo. Esconder ou roubar objetos maiores requererão Aumentos proporcionais (como determinado pelo MJ).

Você pode usar essa Perícia como uma Perícia de Performance, juntamente com a Ênfase Prestidigitação, para manipular objetos numa intenção de entretenimento. Você pode se colocar em simples shows e mágica, fazendo moedas desaparecerem ou movendo objetos de mão para mão.

Habilidades das Ênfases

Fuga: Você pode usar essa Perícia para escapar de cordas. Esta é uma rolagem de Agilidade/Truques de Mão (Fuga) vs. NA 15 para cordas simples. Correntes ou algemas são 25. Laços de maior qualidade requererão Aumentos.

Perdas de Honra: Não há Perda de Honra nessa Perícia quando usada para Prestidigitação.

Venenos (Inteligência)

Perícia de Criação

Ênfases: Tipo específico de veneno

Você pode usar essa Perícia para fazer venenos (vide as regras na pág. 134). Cultivar veneno é desonrado e altamente ilegal. O Clã Escorpião se especializou neles, mas vários mestres de venenos são tão talentosos em Medicina e podem rapidamente listar os legítimos benefícios das estranhas criaturas e ervas que mantêm em seus laboratórios.

Habilidades Mestras

Nível 3: O NA para resistir a venenos criados por você é aumentado em 5. Você ganha um Aumento Gratuito em todas as Rolagens de Medicina para criar um antídoto.

Nível 5: O NA para resistir a venenos criados por você aumenta novamente em outros 5 (totalizando +10).

Nível 7: O NA para resistir a venenos criados por você é aumentado novamente em outros 5 (totalizando +15). Você ganha um Aumento Gratuito em todas as Rolagens de Medicina para criar antídotos.

Nível 10: O NA para resistir a venenos criados por você é aumentado em outros 5 (total +20)

Perdas de Honra: Aprender essa Perícia não é inteiramente desonrado, pois vários investigadores e boticários estudam venenos para que antídotos possam ser criados mais facilmente.

Vantagens

As seguintes Vantagens podem ser obtidas para desenvolver e evoluir um personagem no momento da criação. Em sua maioria, as Vantagens representam habilidades ou possessões que não podem ser refletidas em Atributos e Perícias. Cada Vantagem descreve quantos Pontos de Personagem devem ser gastos para obtê-la durante a criação do personagem. Se o MJ preferir, Vantagens podem ser obtidas durante o jogo por um número de Pontos de Experiência igual ao dobro do valor listado em Pontos de Personagem.

Algumas Vantagens têm qualificadores. Vantagens "Inatas" não podem ser obtidas depois da criação do personagem. Vantagens "Obtidas" não podem ser obtidas depois da criação do personagem a menos que eventos no jogo as tornaram avaliáveis. A Vantagem Aliados, por exemplo, só pode ser obtida se o personagem tem acesso regular a eles, e obteve a confiança de seus novos aliados.

Aliados [Obtida] (2-8 Pontos)

Você é conectado. Você tem um ou mais aliados que o ajudarão sob circunstâncias incomuns, mas a força de seus aliados depende da quantidade de pontos gastos nessa Vantagem. Os pontos pagos nessa Vantagem determinam a devoção e influência de seu aliado. Isso pode gerar uma incrível gama de resultados, de um extremamente poderoso aliado que proverá apenas pequenos favores como informação ou documentos de viagem, a um representante menor numa poderosa corte que o considera como da família, e arriscará sua própria vida para lhe proteger do perigo e da desonra. Essa Vantagem custa 1 ponto a menos para personagens Garça.

Influência

1 Ponto	Menor (sem terras ou posição política)
2 Pontos	Moderado (algumas terras ou uma posição política pequena)
4 Pontos	Grande (vastas terras ou poder político significativo)

Devoção

1 Ponto	Seu aliado se desviaria de seu caminho, mas não arriscaria a honra de sua família para lhe ajudar
2 Pontos	Seu aliado arriscaria a honra de sua família para lhe ajudar, mas o faria em segredo
4 Pontos	Seu aliado faria qualquer coisa para lhe ajudar, independente do custo

Ambidestro (4 Pontos)

Você é igualmente talentoso com ambas as mãos. Quando lutando com uma arma na sua mão canhota, você não recebe a penalidade normal de +5 NA. Quando lutando com duas armas, as penalidades normais são reduzidas em 5, logo você tem apenas uma penalidade de +5 para todos os ataque. Personagens do Dragão podem obter essa Vantagem por 3 pontos.

Amigo dos Elementos [Inata] (10 pontos)

Os segredos dos kamis se tornam mais óbvios à sua incrivelmente iluminada mente. Você deve escolher um elemento quando obtém essa Vantagem (Amigo do Ar, Amigo da Terra, etc.); você não pode escolher Vácuo. Você pode falar com os kamis desse elemento como se fosse um shugenja de igual Nível usando o feitiço Comunicar. Você também ganha um benefício adicional que varia de acordo com o elemento em questão:

Elemento	Benefício
Ar	Recebe um Aumento Gratuito para rolagens simples do Atributo Atenção
Terra	Recebe um Aumento Gratuito para rolagens simples do Atributo Vontade
Fogo	Recebe um Aumento Gratuito para rolagens simples do Atributo Agilidade
Água	Ganha um Aumento Gratuito para rolagens simples do Atributo Força

Shugenjas podem obter essa Vantagem por 7 pontos. Personagens monges podem obter essa Vantagem por 5 pontos.

Arma Sagrada [Obtida] (Variável)

Os ferreiros de cada clã criam armas majestosas que se tornam a matéria-prima das lendas, e você foi escolhido para usar tal arma. Essas armas são verdadeiramente magníficas, e são exclusivas de cada clã. O número entre parênteses depois do nome de cada arma é o número de Pontos de Personagem que devem ser gastos para obter essa Vantagem.

Clã	Arma	Habilidade
Caranguejo	Lâmina Kaiu (5)	3k3, inquebrável, carapaça do alvo -1
Dragão	Lâminas Gêmeas (7)	4k2/3k2, adiciona +1 NA de Acerto por Nível de Perspicácia para Mirumoto
Escorpião	Lâmina Shosuro (4)	4k2, Aumento Gratuito em Veneno, resistência a venenos +5 NA
Fênix	Ataque do Inquisidor (5)	3k2 Wakizashi, +5 de dano em alvos Maculados, considerada jade
Garça	Lâmina Kakita (5)	4k2, +1k1 para ataques se o usuário tem Iaijutsu 2, re-rolar dano uma vez por duelo
Leão	Lâmina Akodo (6)	3k2, recebe um Aumento Gratuito para cada dois Aumentos de golpe mirado
Mantis	Kama Tempestade (4)	3k2, ganha 1 Aumento Gratuito em todo ataque de desarme
Unicórnio	Cortadora Selada Utaku (3)	4k3, No-dachi, +2 dano em ataques feitos sob um cavalo

Beleza Perigosa [Inata] (2 pontos)

Algo o torna irresistível para membros do sexo oposto. Você ganha dois dados adicionais em toda rolagem de Enganar feita contra alguém do sexo oposto. Personagens Escorpião podem obter essa Vantagem por 1 ponto.

Bênção de Benten [Obtida] (3 Pontos)

Você foi notado por uma das Sete Fortunas. Benten, a Fortuna do Amor Romântico, que lhe agraciou com suas bênçãos. Sempre que você tentar persuadir alguém, você mantém um dado adicional (dois se a pessoa está atraída por você). Personagens da Garça obtêm essa Vantagem por 2 pontos.

Bênção de Bishamon [Obtida] (3 Pontos)

Você foi notado por uma das Sete Fortunas. Bishamon, a Fortuna da Força, que lhe agraciou com suas bênçãos. Para cada 2 Aumentos que você fizer com sucesso numa rolagem de ataque,

você recebe um Aumento Gratuito Adicional. Personagens Leão e Caranguejo podem obter essa Vantagem por 2 pontos.

Bênção de Daikoku [Obtida] (6 pontos)

Você foi notado por uma das Sete Fortunas, Daikoku, a Fortuna da Riqueza, que lhe agraciou com suas bênçãos. Você ganha um nível na Perícia Comércio (aplicado após terminada a criação do personagem). Quando fazendo rolagens com camponeses, você rola 2 dados adicionais. Personagens Unicórnio podem obter essa Vantagem por 2 pontos.

Bênção de Ebisu [Obtida] (3 pontos)

Você foi notado por uma das Sete Fortunas, Ebisu, a Fortuna do Trabalho Honesto, que lhe agraciou com suas bênçãos. Quando fazendo um Teste de Honra, você rola e mantém 1 dado adicional. Personagens Mantis podem comprar essa Vantagem por 2 pontos.

Bênção de Fukurokujin [Obtida] (3 pontos)

Você foi notado por uma das Sete Fortunas, Fukurokujin, a Fortuna da Sabedoria, que lhe agraciou com suas bênçãos. Você ganha 1 ponto de Perspicácia para cada Perícia de Conhecimento que tiver acima do nível 3. Esta é uma adição aos bônus normais de Perspicácia concedidos por ter essas Perícias em níveis mais altos. Personagens Dragão e Fênix podem comprar essa Vantagem por 2 pontos.

Bênção de Hotei [Obtida] (3 pontos)

Você foi notado por uma das Sete Fortunas. Hotei, a Fortuna do Contentamento, lhe agraciou com suas bênçãos. Você nunca perde Pontos de Vácuo involuntariamente, mesmo se alvejado por algum efeito (seja de Técnica, feitiço ou semelhantes) que normalmente causariam essa perda.

Bênção de Jurojin [Obtida] (3 pontos)

Você foi notado por uma das Sete Fortunas, Jurojin, a Fortuna da Longevidade, que lhe agraciou com suas bênçãos. Sempre que estiver rolando Vigor para resistir a efeitos de veneno ou doenças, você rola e mantém 2 dados adicionais. Personagens Escorpião obtêm essa Vantagem por 2 pontos.

Bênção dos Elementos [Inata] (4 Pontos)

Os kamis simplesmente gostam de certos shugenjas, e você é um deles. Sua natureza reflete a do seu elemento escolhido: a força e estabilidade da terra, a sutil compreensão do ar, a fluída flexibilidade da água, a fúria devastadora do fogo, ou mesmo o enigma do vácuo. Você pode comprar uma dessas Vantagens apenas se você possui uma Afinidade ao elemento em questão. Cada Vantagem provê dois benefícios: um desconto no aumento de Atributos ou Anéis com experiência, e a habilidade de gastar um Ponto de Vácuo para adquirir um benefício especial uma vez por dia. O desconto de Pontos de Experiência é igual aos dos próprios Atributos (ou Anéis) menos um ponto do que o normal. Personagens Fênix podem obter essa Vantagem por 3 pontos.

Elemento	Desconto	Gastar Ponto de Vácuo para…
Ar	Atenção/Reflexos	Receber +5 NA de acerto por um minuto
Terra	Vigor/Vontade	Ganhar mais um nível de Ferimentos +0 por 3 horas
Fogo	Agilidade/Inteligência	Adiciona Fogo em ataques à distância por 1 hora
Água	Percepção/Força	Determinar movimento usando sua Água +2 por 1 hora
Vácuo	Anel de Vácuo	Como uma ação, curar Feridas igual a 3 x seu Atributo mais baixo

Caminho da Terra [Obtida] (2 pontos)

Você viajou muito por uma província em particular e a conhece tão bem quanto o tuba de sua lâmina. Você nunca se perde quando nesta província e conhece as melhores rotas de viagem. Você pode obter essa Perícia várias vezes, aplicando-a a diferentes províncias por vez. A rigor do MJ, essa Vantagem pode se aplicar a porções de terra tão grandes quanto as posses de uma família inteira. Personagens Unicórnio podem obter essa Vantagem por 1 ponto.

Chantagem [Obtida] (1-5 Pontos)

Uma informação que pode complicar ou até mesmo arruinar um samurai chegou às suas mãos. O custo dessa Vantagem é igual ao Status de sua vítima, o que também reflete a quantidade de influências que ela tem. Apesar do uso freqüente dessa Vantagem poder resultar na decisão da sua vítima de que a sua morte é um risco aceitável, se usada esporadicamente ela irá voluntariamente fazer coisas terríveis para manter seu segredo a salvo. Essa Vantagem pode ser obtida múltiplas vezes, aplicando-se a um indivíduo por vez.

Um samurai chantageado cujo segredo é revelado tende a perder muito dependendo da natureza da ofensa. Mesmo menores ofensas resultarão numa significativa perda de Status ou Glória. Crimes mais sérios podem resultar na perda futura ou remoção da Vantagem Posição Social, e os piores casos podem resultar em seppuku.

Conhecimento Proibido (3, 5 ou 7 pontos)

Você possui conhecimento de algo que a sociedade polida considera tabu ou blasfemo. Como você obteve tal conhecimento cabe a você ou ao MJ decidirem, mas se outras descobrirem o que você sabe, você pode ser evitado pela escuridão que permeia sua alma.

Juntamente com os benefícios normais, você começa com uma Perícia de Conhecimentos adicional. Você recebe Aumentos Gratuitos nessa perícia (além do limite de níveis iniciais) determinados pela quantidade de pontos gastos nessa Vantagem: 1 nível por 3 pontos, 2 níveis por 5 pontos, ou 3 níveis por 7 pontos. Essa Perícia deve concentrar-se em algo que a normal sociedade rokugani considere imundo ou inaceitável: maho (magia de sangue), conhecimento gaijin, Jigoku (o reino infernal), ou outros tópicos incomuns. Você ganha um Aumento Gratuito quando usando essa Perícia. Essa Vantagem custa um ponto a menos para personagens Fênix.

Cônjuge Imperial [Obtida] (3 pontos)

Através de complicações políticas, você foi casado com um membro das famílias Otomo, Miya ou Seppun. Apesar de seu cônjuge agora usar seu nome, suas conexões à sua família anterior lhe permitem certos benefícios. Quando notícias maiores da Corte Imperial se tornam disponíveis, você está entre os primeiros a ouvi-las. Você pode receber mais kokus que o normal de sua taxa anual. Você também recebe um Aumento Gratuito em interações sociais com membros das famílias Imperiais. Vide também os efeitos de casamento em Glória, na pág. 156

Coração Vingativo [Obtida] (5 pontos)

Por uma razão qualquer, você tem um ódio terrível contra outro clã, escolhido quando se obtém essa Vantagem. Em qualquer situação envolvendo indivíduos desse clã, eles sempre provocam sua ira. Sempre que usar uma Perícia em oposição a um membro desse clã, você mantém um dado adicional. Isso se aplica tanto numa competição de Poesia, um debate caloroso usando Corte, ou um ataque empregando Kenjutsu.

Cura Rápida [Inata] (2 pontos)

Você cura mais rápido que os outros. Quando determinando o número de Feridas que você recupera por dia, trate seu Vigor como se fosse dois níveis maior.

Desconfiado (5 pontos)

Você naturalmente suspeita de outros, e está constantemente em guarda. Enquanto isso pode lhe causar problemas em sua vida social, isso lhe dá recompensas. Tentativas da manobra Desarme em você requerem quatro Aumentos ao invés dos normais três.

Direção Absoluta (1 Ponto)

Você nunca está perdido. Você sempre sabe que direção é o norte, independente das circunstâncias. Essa Vantagem não se aplica quando se viaja há mais de dois dias nas Terras Sombrias.

Discreto (3 Pontos)

Você é quieto e imperceptível, e normalmente difícil de se lembrar. Como resultado, você pode se mover entre os outros, mesmo inimigos, apesar de também ser difícil lhe notar para ganhar reconhecimento por serviços prestados ao seu senhor. Outros que tentem se lembrar ou reconhece-lo têm seus NA's aumentados em 10.

Dispositivo Gaijin [Obtida] (6 pontos)

Você possui uma arma ou objeto de tecnologia não rokugani. Ele pode ser uma herança, ou talvez você tenha derrotado um gaijin e tomou sua arma como troféu. De qualquer maneira, cada arma gaijin requer sua perícia de arma adequada para ser manuseada. Exemples de armas gaijins incluem aquelas das tribos Yobanjin (espada-anel, besta); Reinos de Marfim (chakram, tulwar); Império Senpet (maça, khopesh, cimitarra); Reinos de Merenae (maul, alfanje, sabre); ou mesmo da distante civilização Yodotai (gládio, espada, escudo). Existem itens além de armas disponíveis com essa Vantagem. Entre eles, estão os bizarros objetos como óculos, livros, compassos, e outras quinquilharias.

Essa Vantagem não apenas representa a posse de tais equipamentos, mas acesso a materiais gaijins em geral. Se o dispositivo representado por essa Vantagem for roubado ou destruído, você pode receber outro dentro de uma semana, mas espera-se que recupere qualquer item roubado. Múltiplas perdas resultarão na extinção dessa Vantagem, pois seu Clã o considerará incapaz de guardar tais tesouros. Personagens Mantis e Unicórnio podem obter essa Vantagem por 4 pontos.

Dom Interior [Inata] (10 pontos)

Você possui um dom misterioso que mesmo os shugenjas não podem compreender. Talvez devido a uma natural afinidade aos kamis, uma ancestralidade que inclui originários de outros Reinos Espirituais, um truque do karma, ou por algum outro elemento. Exemplos de Dom Interior incluem:

Dom	Efeito
Compreensão Animal	Você pode instintivamente entender as emoções dos animais; os animais lhe tratam amigavelmente
Empatia	Você ganha um modificador de +5 para todas as rolagens de Corte feitas para determinar os desejos/emoções alheias
Previsão	Você é difícil de surpreender, e ganha um modificador de +3 em todas as rolagens de Iniciativa
Profecia Menor	Você às vezes tem sonhos vagos do futuro, como uma faca ensangüentada antes de um assassinato
Toque do Espírito	Rolagem de Atenção (NA 15) para ver uma imagem da última pessoa que tocou um objeto que você está tocando

Engenhoso (6 pontos)

Você sempre é particularmente experto e também curioso sobre coisas inapropriadas para alguém do seu nível. Seu nível em todas as Perícias Baixas é considerado 1 acima do que atualmente é. Esse nível adicional não é contado para o cálculo de Perspicácia. Se você deseja adquirir uma nova Perícia Baixa, você deve obtê-la ao nível 1 normalmente. Essa Vantagem não nega qualquer perda de Honra pelo uso das Perícias Baixas. Personagens do Mantis e Escorpião podem obter essa Vantagem por 4 pontos.

Equilíbrio [Inata] (5 Pontos)

Você é dotado de um senso inato de calma e tranqüilidade. Esforços para lhe irritar ou antagonizar sempre falham. Você recebe um modificador de +5 para qualquer Teste de Honra. Personagens Hida, Matsu e Moto devem pagar 6 pontos para obter essa Vantagem.

Escola Diferente [Inata] (3 pontos)

Você foi treinado em outra escola de seu clã, talvez como parte de um acordo ou uma amigável troca entre aliados. Depois de escolher seu clã e família, você pode escolher uma escola de bushis, cortesãos ou shugenjas padrão de qualquer outro clã como sua escola.

Nota Para Escolas Múltiplas

Como os papéis de um bushi e de um shugenja são claramente definidos e separados, um personagem não pode ter níveis de bushi e shugenja ao mesmo tempo. Porém, um shugenja ou bushi podem ter níveis de outras escolas (incluindo as de cortesãos). Um cortesão ou outro personagem é igualmente bem-vindo a ter níveis numa escola de bushi ou de shugenja, mas não ambos. Atender a uma escola de shugenjas só é possível com a permissão do MJ, se o personagem demonstrou uma profunda conexão com os elementos e algum potencial para a magia oculto é parte integrante de sua história de fundo.

Shugenjas e Escolas Múltiplas

A Vantagem Escolas Múltiplas é mais complexa quando um shugenja está envolvido. Um shugenja deve estar no mínimo no Nível de Perspicácia 3 antes que possa adquirir níveis em outras escolas de shugenjas. Ele não recebe nenhuma Técnica da nova Escola, mas recebe suas Afinidades e Deficiências. Um shugenja nunca pode entrar numa escola onde o elemento de Afinidade é um com o qual ele tenha uma Deficiência.

Exemplo: Isawa Hideyoshi é um shugenja com Afinidade em Água e Deficiência em Ar. Ao alcançar o Nível 3, ele decide usar alguns favores e integrar a Escola de Shugenjas Kitsu. Ele recebe Afinidade em Água e Deficiência em Fogo por essa escola. Assim seu Nível de Escola agora é efetivamente dois níveis maiores quando invocando feitiços de Água, e um nível menor quando invocando feitiços de Ar ou Fogo.

Escolas Múltiplas [Obtida] (Nível atual de Perspicácia x 5 Pontos de Experiência)

Por razões variáveis, você foi permitido a estudar numa escola que não aquela em que você começou seu treinamento. Essa Vantagem só pode ser obtida depois da criação do personagem, quando você está se preparando para avançar em Nível. Um samurai Caranguejo que está no Nível 2 da Escola de Bushis Hida pode, quando alcançar o ponto no qual avançaria ao Nível 3, obter Escolas Múltiplas e receber a Técnica de Nível 1 de outra escola no lugar. A permissão deve ser assegurada pelo seu daimyo, sensei e o sensei da outra escola a ser abordada; uma tarefa difícil. Muitos

senseis são extremamente relutantes em permitir que estudantes treinem dessa maneira.

Antes de receber a Técnica de outra escola, você deve possuir todas as Perícias da Escola em mesmo nível que são ensinadas a personagens iniciantes (normalmente em Nível 1, mas em raros casos, Nível 2, como a Furtividade na Escola de Batedores Hiruma).

Escolhido Pelos Oráculos [Obtida] (7 Pontos)

Você foi escolhido por um dos Oráculos da Luz, que observam seu desenvolvimento com interesse. Apesar dos Oráculos terem se retirado deste reino, eles ainda observam o mundo mortal ocasionalmente. Escolha um Anel quando obter essa Vantagem. Você recebe um bônus igual ao Nível de Perspicácia ao resultado de uma rolagem usando o anel um Atributo associado a ele.

Estrategista(6 pontos)

Você é versado no ir e vir da batalha, e sempre acha o ponto crucial no campo de batalha. Quando adicionar seu Anel de Água num Combate em Massa (vide pág. 169), você pode escolher adicionar seu Anel de Água normal, metade do seu Anel de Água (arredondado para baixo), ou duas vezes seu Anel de Água.

Força da Terra [Inata] (2, 4 ou 8 pontos)

Você se recusa a admitir a derrota, lutando mesmo depois que a maioria já foi conhecer seus ancestrais. A penalidade por nível de Feridas é diminuída em 5 se você tem a versão de 2 pontos de Força da Terra, em 10 se você tem a versão de 4 pontos, e por 15 se você tem a versão de 8 pontos.

Grande [Inata] (3 pontos)

Você é significativamente maior que o normal, alcançando entre 1,80 e 1,90 m. O NA de todas rolagens feitas por você em situações sociais é aumentado por 5, devido ao desconforto alheio quando você se ergue a eles. Porém, você rola um dado adicional em todas os danos causados em combate corporal. Você não pode ter a Desvantagem "Pequeno". Personagens Caranguejo podem obter essa Vantagem por 2 pontos.

Grande Destino [Obtida] (4 pontos)

Há um grande propósito reservado para você. O universo conspirará para lhe manter vivo até que você preencha esse destino. Quando você sofre Feridas que normalmente o matariam, você é reduzido apenas uma Ferida restante no nível Inconsciente. O universo o protegerá assim uma vez por seção de jogo, mas não mais freqüentemente que isso. Uma vez que esse destino seja cumprido, você recebe os pontos pagos por essa Vantagem em Pontos de Experiência. Essa Vantagem pode apenas ser comprada depois da criação do personagem se permitida pelo MJ.

Grande Potencial [Inata] (8 pontos)

Você uma notável aptidão para um simples aspecto do seu treinamento, tão impressionante que mesmo seu sensei lhe deu crédito. Escolha uma Perícia quando obtendo essa Vantagem. Quando usar essa Perícia, o número de Aumentos que você pode fazer não é limitado pelo seu Anel de Vácuo ou pelo seu Nível nesta Perícia. Quando você alcança o Nível 10 nessa Perícia, seus dados explodem numa rolagem de 9 como se fossem 10, e você ganha um bônus de +10 de Perspicácia.

Herança [Obtida] (8 pontos)

Ao alcançar seu gempukku, você foi honrado pela sua família com um item uma vez possuído por um de seus reverenciados ancestrais. Esse objeto é sagrado para você, e você morrerá antes de permitir que o perca. Seja uma arma ou um objeto, você rola 1 dado adicional quando usando a Perícia que se aplica ao seu legado, e você ganha um Aumento Gratuito quando usando um objeto do mesmo tipo numa situação de não-combate devido à sua íntima familiaridade com tais assuntos. Exemplos de Heranças e os benefícios que elas concedem incluem:

Herança	Dados de Bônus	Aumento Gratuito
Biwa	Performance (Música)	Qualquer rolagem de Performance usando um Biwa
Tabuleiro de Go	Jogos (Go)	Rolagens de Batalha, enquanto o usuário estiver fora de combate
Katana	Kenjutsu	Demonstrações de Perícia, apresentação de katas, etc.
Kabuto	Defesa	Rolagens feitas para comandar ou intimidar
Kit de Chá	Cerimônia do Chá	Rolagens de Perícias Sociais feitas com os participantes por até 1 hora

Honra Incerta (2, 4 ou 6 pontos)

Os outros acham difícil determinar sua verdadeira natureza, pensando que você seja mais honrado do que realmente é. Para cada 2 pontos gastos em Honra Incerta, aqueles que tentam descobrir seu nível de Honra pelo uso de Atenção acreditam que sua Honra é um nível acima do que realmente é. Por exemplo, um samurai com Honra 1 que gastou 4 pontos em Honra Incerta pareceria ter Honra 3. essa Vantagem não afeta Técnicas que determinam a Honra de um alvo.

Impiedoso (2 pontos)

Apesar dos outros o considerarem cruel e insensível, você meramente tem uma devoção superior ao seu dever que eles não podem entender. Qualquer tentativa de mudar sua opinião invocando sua compaixão, cortesia ou mesmo o amor são inúteis. Qualquer um tentando mudar sua opinião através do uso de qualquer Perícia como Corte ou Enganar tem +10 ao seu NA.

Irrepreensível (Variável)

Os outros acham impossível tentar você para o comportamento desonrado. Para cada 2 pontos gastos nessa Vantagem, tentativas de enganar ou seduzir você têm NA +5. Você não pode ter as Desvantagens Luxúria e Avareza. Você não pode gastar mais pontos nessa Vantagem acima do seu nível de Vontade.

Ishiken-do [Inata] (10 pontos, apenas shugenjas)

Você possui a rara e sublime compreensão da magia do Vácuo. Você pode aprender e invocar magia de Vácuo normalmente. Sem essa Vantagem, você não pode aprender magia de Vácuo. Juntamente com isso, sempre que você gastar um Ponto de Vácuo para aumentar uma rolagem durante uma invocação, você recebe um Aumento Gratuito para invocar esse feitiço. Apenas o Clã Fênix pode ensinar alguém os segredos da magia do Vácuo. Assim, se você não é membro do Clã Fênix, obter essa Vantagem também lhe dá uma Obrigação de 4 pontos com a família Isawa. Você não recebe Pontos de Personagem por essa Desvantagem. Se o MJ decidir que você tem acesso a Ishikens não Fênix capazes de ensinar magia de Vácuo, ele pode ignorar a Obrigação; ao invés, você recebe a Desvantagem Segredo Obscuro (e não recebe pontos de personagem por ela), pois a Fênix não aprecia a sagrada confiança de seu treinamento Ishiken sendo feito abertamente. Personagens Fênix obtêm essa Vantagem por 5 pontos.

Kamis Amigáveis (3 pontos)

Um kami em particular desenvolveu uma afeição por você, e o acompanha onde quer que vá. Você ganha um feitiço adicional

por dia com o elemento de sua Afinidade, e ganha um Aumento Gratuito sempre que usar Sentir, Comunicar, e Invocar com seu elemento de Afinidade. Esse relacionamento é mútuo, e uma vez por semana você deve fazer algum tipo de tributo ou serviço ao seu aliado para manter esse relacionamento. Esse tributo deve estar ligado com o elemento em particular. Kamis do Fogo, por exemplo, pediriam a queima de preciosos documentos, enquanto kamis da terra exigiriam que uma pesada pedra seja movida de um lugar para outro em específico.

Laço Kármico (1-5 pontos)

O destino de outra pessoa está atado ao seu. Quando você obtém essa Vantagem, você deve escolher outra pessoa com quem seu karma está atado, ou talvez a quem você foi próximo na vida passada. A força desse laço depende do número de pontos gastos nessa Vantagem. Para cada ponto gasto, uma vez por seção de jogo você pode rolar (mas não manter) um dado adicional quando lutando por ou protegendo a pessoa a quem você está atado. Sempre que seu Laço Kármico cair ao Nível de Feridas Lesionado, você imediatamente percebe que ele está em perigo.

Ler Lábios (2 pontos)

Você tem a habilidade de ler lábios à distância, entendendo conversas que não poderia ouvir. Isso requer uma Rolagem Simples de Percepção contra um NA de 20 para cada minuto de conversação que estiver tentando decifrar. O NA aumenta por 1 a cada 30 cm além dos 3 m que seu alvo está. Você não pode ler lábios de ninguém que esteja além de 7 m de distância.

Liderança (7 pontos)

Você tem um talento para inspirar os outros. Quando fazendo uma Rolagem Cooperativa de Perícia com outros usando uma perícia que você possua no mínimo em nível 1, as médias de Atributos e Perícias são aumentadas em 1. Quaisquer membros do grupo que não tiverem a Perícia são considerados como tendo 1 nível na Perícia em questão. Personagens Leão podem comprar essa Perícia por 5 pontos.

Línguas (1 ponto por língua)

Você é familiarizado com uma língua que não os primários dialetos de Rokugan. Quando você obtém essa Vantagem, você pode escolher uma das seguintes línguas que você fala fluentemente: Naga, Nezumi, Ningyo, Ogro, Ruumal (Costa do Marfim), Senpet, Linguagem de Sinais, Thrane, Yobanjin. Essa Vantagem pode ser obtida diversas vezes, uma vez por língua falada. Já que bocas e gargantas humanas têm formatos diferentes, personagens humanos que falem as línguas Naga e/ou Nezumi sempre têm um forte sotaque. Outras línguas não-humanas podem ser aprendidas, mas não faladas. Para cada 1 ponto adicional por língua, você pode ser alfabetizado em qualquer língua gaijin (Ruumal, Senpet, Thrane, Yobanjin) na qual você já é fluente.

Mãos de Pedra (8 pontos)

Suas técnicas de mãos nuas são particularmente devastadoras. Em combate desarmado, você pode manter dois dados de dano ao invés do normal um. Essa habilidade é muito notável, e outros praticantes de artes marciais podem procurá-lo para se testarem. Personagens Bushis e Monges podem obter essa Vantagem por 6 pontos.

Mãos de Caranguejo (8 pontos)

Você é particularmente dotado em armas. Seu nível em todas as Perícias de armas é considerado 1 a mais do que atualmente são. Esse nível adicional não é contado quando calculando Perspicácia. Se você deseja comprar uma nova Perícia de arma, você deve obtê-la ao nível 1 normalmente. *Exemplo*: Moto Tsuro tem Kenjutsu 4 e nenhum em Kyujutsu. Quando disparando um arco, Tsuro rola como se possuísse Kyujutsu 1. Posteriormente, quando desejar praticar arquearia, Tsuro paga 1 ponto para aprender Kyujutsu 1, apesar de agora desempenha-la como se tivesse dois níveis na Perícia. Apesar dessa Vantagem ser mais comum entre o Caranguejo, daí o seu nome, também é possuída por talentosos guerreiros de outros clãs, mais notavelmente no Leão, Mantis e Unicórnio. Personagens Caranguejo podem obter essa Vantagem por 6 pontos.

Memória Precisa (3 pontos)

Você tem uma incrível habilidade de memorizar e lembrar grandes quantidades de informação, incluindo nomes, datas, fatos e figuras. Quando tentar se lembrar de uma informação já vista, você deve obter sucesso numa rolagem de Inteligência com um NA de 10. Informações mais obscuras ou específicas podem aumentar esse NA de acordo com a descrição do MJ.

Mente Clara (5 Pontos)

Você é difícil de ser enganado mesmo nas piores circunstâncias. Quando alguém tenta confundir, distrair, ou mentir para você, ele adiciona 10 ao NA de sua rolagem. Oponentes tentando usar a manobra Finta contra você em combate devem fazer dois Aumentos ao invés de um. Personagens Dragão podem obter essa Vantagem por 4 pontos.

Ousado (3 pontos)

Você foi abençoado com um atletismo natural que permite que execute impressionantes feitos físicos. Você ganha um bônus de +5 ao resultado de qualquer rolagem de Atletismo. Uma vez por seção, se tentar uma ação que o MJ considere temeroso ou ousado, voe pode rolar um dado. Se o resultado for maior que 5, você pode adicionar o resultado a apenas um Atributo ou Perícia envolvido na ação.

Posição Social [Obtida] (5 pontos)

Você alcançou uma posição de prestígio na sociedade, talvez como magistrado ou como comandante militar, ou talvez você seja apenas o filho de alguém poderoso. Você recebe um nível adicional de Status. Essa Vantagem pode ser obtida múltiplas vezes.

Propósito Maior [Obtida] (2 pontos)

Há um objetivo supremo que define sua existência. Sempre que você caminhar em direção a esse objetivo, você ganha um ponto adicional de experiência ao fim dessa seção. O MJ é o único juiz de quando essa experiência adicional é concedida. Essa Vantagem só pode ser obtida depois da criação do personagem se o propósito em questão se tornar a força orientadora na vida do personagem. Experiência ganha através dessa Vantagem deve ser gasta em algo que contribua para esse objetivo. Por exemplo, o propósito maior de ser o maior duelista do Império resultaria no gasto de Experiência em Iaijutsu, Reflexos ou Vácuo. A Experiência do propósito maior de ganhar o verdadeiro amor poderia ser gasto em Poesia ou Atenção.

Rápido [Inata] (3 pontos)

Sua velocidade de reação é realmente fenomenal. Quando rolando Iniciativa, você sempre rola um dado adicional. Personagens Escorpião podem obter essa Vantagem por 2 pontos.

Reflexos de Combate (6 pontos)

Você sempre reage com rapidez e certeza. Depois da Iniciativa ser rolada num combate, você pode escolher mover-se acima ou abaixo uma colocação na ordem estabelecida, essencialmente trocando de colocação com o oponente anterior ou posterior a você. Por exemplo, se seu total de Iniciativa o colocou em terceiro na

rodada do combate, você pode escolher ir para segundo ou quarto. A pessoa originalmente suposta a agir nesse lugar iria para terceiro.

Resistência a Magia [Inata] (2, 4 ou 6 pontos)

Os kamis são relutantes em responder preces invocadas contra você, tornando-o altamente resistente a efeitos mágicos dos shugenjas. Para cada 2 pontos gastos por você em Resistência a Magia, shugenjas recebem +5 ao NA de qualquer feitiço que alveje especificamente você. Se o feitiço afetar uma área, ele pode ou não afetar você baseado na rolagem do shugenja e se ela é ou não alta o suficiente para afetar você. Por exemplo, se você 4 pontos de Resistência a Magia e um shugenja invoca um feitiço de fogo que afetou uma área de 30 m x 30 m e tem um NA de 15, você poderia sofrer os efeitos do feitiço se o shugenja rolou um 26 para invocar o feitiço, mas não se ele rolou um 21. De qualquer maneira, o feitiço afetaria normalmente todos os outros na área, pois ambas as rolagens estariam além do NA normal.

Efeitos causados por magia que não mágicos em sua natureza não são afetados por essa Vantagem. Enquanto uma rajada de fogo da mão de um shugenja seria afetada, uma casa desabando pois foi incendiada por um feitiço causaria dano normalmente, assim como uma avalanche causada por um feitiço de Terra. Essa Vantagem custa 1 ponto a menos para personagens Mantis.

Rico [Obtida] (1-10 pontos)

Sua família é particularmente rica. Você reganha 3 kokus adicionais em seu inventário inicial para cada ponto gasto nessa Vantagem. Você ganha, ainda, essa quantidade de kokus em seu estipêndio anual. Essa Vantagem custa 1 ponto a menos para personagens Garça e Unicórnio (mínimo de 1 ponto).

Sábio (4 pontos)

Você é um estudante venerável, muito respeitado mesmo fora de seu Clã. Você ganha um Aumento Gratuito em tola rolagem de Conhecimentos. Personagens Dragão podem obter essa Vantagem por 3 pontos.

Servos (Variável)

Um ou mais servos de propriedade de sua família lhe acompanham para atender suas necessidades. Eles são modestos e tendem a desaparecer nos bastidores quando samurais estão interagindo. É raro ter mais que um servo, mas um samurai pode ter até três servos por nível completo de Status. Por exemplo, um samurai com Status 2,7 poderia ter até seis servos.

Vários servos possuem certas Perícias úteis. Essas Perícias estão descritas na tabela abaixo, mas todas começam no nível 3. É possível aumentar o nível de Perícia de um servo no momento em que essa Perícia é obtida. O custo de um servo dobra para cada nível acima de 3 em determinada Perícia. Por exemplo, um escriba camponês normalmente custaria 4 pontos e teria Conhecimento (História) 3. Aumentar seu Conhecimento (História) para 4 aumentaria seu custo para 8 pontos; um escriba camponês com Conhecimento (História) 5 custaria 16 pontos. O mesmo escriba custaria 6 pontos com Conhecimento (História) 4 e 12 pontos para Conhecimento (História) 5 para um samurai Fênix.

Servos

Servos	Perícias Notáveis	Custo em Pontos
Servo Eta	Nenhuma	1 (Kitsuki podem obter 2 por 1 ponto)
Ajudante de Estábulo	Domar Animal 3	2
Atendente Pessoal	Etiqueta 3	2 (Garças podem obter até 3 por 1 ponto cada)
Cavalariço	Domar Animal 3	3 (2 para Unicórnio)
Armadureiro Camponês	Criação (Armaduraria) 3	3 (2 para Leão)
Armeiro Camponês	Criação (Armas) 3	3 (2 para Caranguejo)
Escriba Camponês	Conhecimento (História) 3, Poesia 3	4 (3 para Fênix)
Espião	Falsificação 3, Furtividade 3	4 (3 para Escorpião)

Sorte [Inata] (3, 6 ou 9 pontos)

As Fortunas favorecem os mortais, e você em particular. Para cada 3 pontos gastos em Sorte, você pode refazer uma rolagem por seção. Você pode escolher qual das duas manter.

Transe da Morte (3 pontos)

Você entende que a morte é seu destino, e você não tem medo. Você rola três dados adicionais em qualquer rolagem feita para resistir efeitos de Medo, sejam ou não causados por efeitos de uma habilidade sobrenatural, um feitiço ou uma Técnica. Personagens Leão podem obter essa Vantagem por 2 pontos.

Veloz (2-6 pontos)

Você é rápido como o vento. Você pode se mover 3 m por rodada além dos normais Água x 3 m por rodada para cada ponto pago nessa Vantagem. Essa Vantagem custa 1 ponto a menos para personagens Hiruma e Miya (eles ainda recebem o benefício do movimento inteiramente).

Voz (3 pontos)

Sua voz tem uma qualidade musical que encanta ouvintes. Você ganha um Aumento Gratuito em qualquer rolagem que dependa de sua voz, assim como Oratória ou Narrar. Personagens Garça podem obter essa Vantagem por 2 pontos.

Desvantagens

Abandonado (1 ponto)

Essa é a Desvantagem na qual seus ancestrais não falam com você ou o guiam de maneira alguma. Nenhum ancestral jamais se comunicará com você em qualquer circunstância. Muitas pessoas que têm essa Desvantagem tendem a mantê-la em segredo, pois outros rokuganis naturalmente assumem que seus karmas devem ser horríveis para que tal destino recaia sobre eles. Você não pode ser sujeitado a efeitos que requeiram contato com seus ancestrais, assim como a Desvantagem Assombrado ou certos efeitos mágicos.

Amor Perdido (2 pontos)

Você uma vez conheceu o verdadeiro amor, que agora se foi. Você tende a ter melancolia quando se lembra desse amor. Sempre que seu amor perdido for mencionado, seus Nas são aumentados em 5 até que você gaste um Ponto de Vácuo para re-obter sua concentração. Gastar o Ponto de Vácuo dessa maneira evita o efeito pelo restante do dia.

Amor Verdadeiro (3 pontos)

Encontrar o amor verdadeiro em Rokugan causa uma existência dolorosa. Aqueles que estão verdadeiramente apaixonados por outra pessoa podem se ver divididos entre seu amor e o dever

ao seu senhor. Sempre que você tiver que escolher entre seu amor verdadeiro e seu dever, você deve gastar um Ponto de Vácuo para escolher o seu dever. Se você perder a admiração de seu amor verdadeiro, você não pode gastar Vácuo até que você retorne às suas boas graças.

Anti-Social (2 ou 4 pontos)

Poucas coisas lhe incomodam quanto a idéia de ter que lidar com os outros socialmente. Você prefere se manter nos bastidores e quase sempre é um pouco rude em sua insistência em proceder assim. A inabilidade de ganhar confiança entre seus semelhantes pode ser um sério problema para um samurai, e espera-se que você haja com resolução tanto dentro quanto fora do campo de batalha. Você mantém um dado a menos em todas as Rolagens de Perícias Sociais, ou dois a menos se você tem a versão de 4 pontos da Desvantagem.

Aposentadoria Forçada (2 ou 4 pontos)

Devido a alguma indiscrição de sua parte ou de algum parente, você foi convidado a raspar sua cabeça e se juntar a um monastério para evitar manchar a honra de sua família. Membros de seu Clã e de sua família o evitam, fazendo com que você nunca mais ganhe outro Nível em sua Escola exceto que você seja um Monge. Uma Desvantagem de 2 pontos significa que seu antigo Clã cordialmente lhe evitará na maioria das vezes, mas uma Desvantagem de 4 pontos significará que seu clã o matará quando possível e houver um motivo.

Asceta (3 pontos)

Poder e riqueza significam menos para você do que para a maioria dos samurais. Você se preocupa com prestígio, e você possui apenas o necessário para cuidar de seus deveres para com o seu daimyo. Em muitos casos, isso o limita a usar poucas armas, papel e tinta, sua armadura, e necessidades similares. Heranças de família como um cobiçado kit de chá ou um leque são de igual importância, pois demonstram respeito aos seus ancestrais. Se seu dever pedir, você talvez considere "aceitável" abdicar de certas funções como a corte ou situações similares. Você ganha Honra normalmente, mas sua Glória e Fama são tratadas como se você fosse um monge. Essa Desvantagem vale 4 pontos para personagens Dragão.

Assombrado (1-3 pontos)

Um de seus ancestrais adquiriu um interesse particular em você, porém, você tem que conviver segundo as expectativas dele. Seu ancestral escolhe as piores horas para tentar se comunicar com você, e durante essas horas, seu ancestral é grosseiro, irritante e abstrativo. Uma Desvantagem de 1 ponto significa que seu ancestral aparece uma vez por seção, 2 pontos indicam que ele aparece até três vezes por seção, e 3 pontos indicam que ele aparece para lhe incomodar pelo menos uma vez por dia. Lembre-se: não importa o quanto o espírito lhe insulte, você deve mostrar respeito e ao menos tentar agrada-lo.

Azar (2, 6 ou 9 pontos)

A má fortuna o segue como uma nuvem negra que não pode ser evitada. Para cada 3 pontos nessa Desvantagem, o MJ pode escolher força-lo a refazer uma rolagem uma vez por seção. GMs são encorajados a expandir os efeitos dessa Desvantagem além do sentido puramente mecânico, causando todo tipo de coincidência de azar o siga.

Baixa Resistência a Dor (5 pontos)

Você tem uma incrivelmente baixa tolerância à dor, fazendo com que os NA's impostos pelas Feridas aumentem em 5.

Bravo (2 pontos)

Você é excepcionalmente "esquentado" e inclinado a responder qualquer insulto com o aço. Você deve fazer uma rolagem de Honra a um NA 20 para manter suas emoções sob controle quando insultado. Essa Desvantagem vale 3 pontos para personagens Caranguejo.

Caolho (3 pontos)

Por uma razão à sua escolha, você tem apenas um olho funcional e assim não tem noção de profundidade. Todas as rolagens visuais têm seus NA's aumentados em 5, e o NA para atacar com uma arma de combate corporal é aumentado igualmente em 5. Seus ataques à distância têm seus NA's aumentados em 5 para alvos dentro de 15 metros, por 10 para além de 15 metros.

Compulsão (2-4 pontos)

Há algum objeto de desejo — material ou não — que você considera quase impossível de resistir. Você pode ter um problema de bebida, vício em ópio, hábito de jogo, ou mesmo precisar visitar todo templo significante por perto. Para evitar a compulsão, você deve fazer uma rolagem de Vontade ou Honra contra um NA 15 (para uma versão de 2 pontos dessa Desvantagem), 20 (para 3 pontos), ou 25 (para 4 pontos).

Contrário (3 pontos)

Você não consegue permanecer neutro em qualquer assunto. Você não é compelido à ação a toda hora, mas deve ter uma opinião sobre tudo que encontra. Isso significa que você deve tomar um partido em cada disputa, procurar resolver todos os problemas (mesmo se você não puder), e nunca ficar de fora quando os outros partem para a ação. Em termos de jogo, isso significa que você deve fazer uma rolagem de Vontade contra um NA determinado pelo MJ para a situação (tipicamente entre 5 e 20) para evitar agir em situações tensas. Caso você falhe na rolagem, você deve fazer algo decisivo independente das conseqüências.

Coração Mole (2 pontos)

Você tem um profundo respeito pela vida humana. Sempre que tentar matar outro ser humano, você deve fazer uma rolagem de Vontade a um NA 20 ou se achar incapaz de faze-lo. Se você matar alguém, seus NA's aumentam em 10 para cada culpa pesando em sua consciência. Essa penalidade persiste até o próximo dia ou até que você possa se reconciliar.

Covarde (3 ou 6 pontos)

Em seu coração, você não tem a resolução demonstrada por aqueles à sua volta. Se você se opõe a um personagem com uma maior Fama ou Glória, se você enfrenta uma criatura das Terras Sombrias, seus NA's são aumentados assim como o medo em seu coração. Se você tem a versão de 3 pontos dessa Desvantagem, seus NA's são aumentados em 5; caso tenha a versão de 6 pontos, seus NA's aumentam em 10.

Cruel (3 pontos)

O estrito sistema de castas sociais de Rokugan algumas vezes resulta em samurais que têm grande satisfação em fazer os outros sofrerem. Você se deleita em ver os outros sofrerem em seus planos ou nos dos outros. Sua crueldade não precisa se manifestar fisicamente, porém, poderia vir a ser. Sua Atenção é considerada um nível a menos para propósitos de interagir socialmente e seu Nível de Honra é considerado um nível completo abaixo para testes de Honra. Essa Desvantagem vale 4 pontos para personagens do Escorpião.

Dependente (1-3 pontos)

Alguém é quase completamente indefeso sem você: um avô doente, uma esposa ingênua, ou uma criança pequena. A freqüência e severidade da necessidade do dependente de sua atenção é determinada pelo valor dessa Desvantagem.

Desequilíbrio Elemental (1, 3 ou 6 pontos)

Essa Desvantagem só pode ser tida por um shugenja. Escolha um Elemento que não seja aquele no qual sua Escola tem deficiência. Você é gravemente sintonizado a esse elemento, mas de tal forma que às vezes as vozes deles superam a sua. Sempre que invocar feitiços desse elemento, você deve fazer uma rolagem de Vontade a um NA 15 (se você tem a versão de 1 ponto dessa Desvantagem), 20 (para a de 3) ou 25 (para a de 6). Se você falhar nessa rolagem, você perde o controle do feitiço numa maneira determinada pelo MJ. O feitiço pode falhar simplesmente, escolher outro alvo, funcionar de modo mais fraco, ou causar um efeito mais poderoso. Personagens Fênix recebem 2 pontos adicionais por essa Desvantagem.

Destino Negro (3 pontos)

Você tem um importante destino — algo que mudará as vidas de mais pessoas além daquelas que você pode conhecer. Sua família será lembrada para sempre por sua causa, e seu Clã se lembrará de seu nome pelas futuras gerações… Como um vilão. Sua desgraça é inevitável como indesejável. Seu MJ pode determinar o seu Destino Negro, de modo que você nunca saberá qual é até ser tarde demais. As forças do destino conspirarão para mantê-lo vivo até que se cumpra seu destino, e uma vez por seção, quando você estivesse para ser considerado morto, você é deixado apenas com um ponto de Feridas restando.

Desvantagem Social (3, 6 ou 9 pontos)

Você foi retirado de sua posição na Ordem Celestial. Para cada três pontos nessa Desvantagem, seu Nível de Glória é reduzido por um (a um mínimo de 0). Todos os ronins são considerados como se tivessem pelo menos 3 pontos nessa Desvantagem, pela qual eles não recebem pontos.

Dúvida (4 pontos)

Escolha uma Perícia dentre as iniciais de sua Escola. Você tem uma dificuldade em particular com essa Perícia, devido à falta de confiança. Sempre que tentar usar a Perícia você deve fazer dois Aumentos (sem qualquer benefício) para fazer a rolagem. O MJ pode determinar que depois de um subitamente impressionante ou marcante uso dessa Perícia que você obteve confiança na sua habilidade, e que essa Desvantagem estaria extinta. Os pontos não precisam ser repagos se o MJ assim desejar.

Epilepsia (4 pontos)

Algumas famílias rokugani tendem a sofrerem de epilepsia, uma rara doença que pode fazer com que os músculos fiquem tão rígidos que começam a se mexer, algumas vezes de forma fatal. Os sintomas são normalmente ativados por ou estresse anormal ou visões de flashes de luz (como fogos de artifício, por exemplo). Os supersticiosos consideram os portadores como amaldiçoados pelos kamis, ou abençoados com alguma visão do futuro. Em círculos sociais, os epilépticos são evitados, mas tratados em particular como se fossem sagrados. Quando a epilepsia é ativada, você deve fazer uma rolagem de Vontade a um NA 15. Se você falhar, você sofre um ataque, durante o qual você deve fazer um teste a cada minuto de um NA 20 para terminar. Durante o ataque, você cai ao chão e não pode se mover ou falar. Essa Desvantagem vale 5 pontos para personagens Garça.

Exilado (3, 6 ou 9 pontos)

Em algum lugar na sua linhagem, você (ou algum parente próximo) foi denunciado por um grupo de monges ou outras figuras sagradas. A dimensão e influência da seita sagrada são determinadas pelo valor em pontos dessa Desvantagem. Três pontos indicam um templo menor ou oratório nas terras natais de seu clã, seis pontos indicam um templo mediano que tem várias sedes por Rokugan, e nove pontos indicam seguidores maiores como os sohei de Osano-Wo ou possivelmente toda a Irmandade de Shinsei. Esses monges o tratam como se você tivesse Infâmia no mínimo 5, até que desempenhe algum ato (ou séries de atos) para receber aprovação deles. Essa Desvantagem vale um ponto adicional para personagens Dragão.

Fascinação (1 ponto)

Você tem uma fascinação com algum tipo de assunto e percorrerá grandes distâncias para aprender novas coisas ou experiências de sua fascinação. Assuntos típicos incluem música, cavalos, poesia e a história ou conhecimento de um tópico em particular. Essa fascinação beira a obsessão — um personagem obcecado por feitiçaria seria tentado a roubar um manuscrito de reza de um shugenja da Fênix se acreditasse que pudesse fugir com ele. A fascinação não lhe colocará numa situação completamente insana: por exemplo, fascinação com a cultura Naga não o fará raptar um Naga adormecido.

Ferida Permanente (5 pontos)

Em algum lugar, você tem um ferimento que nunca curou completamente. Você começa cada dia com seu primeiro nível de Feridas completamente preenchido. Essas Feridas não podem ser curadas de maneira alguma.

Fobia (1-5 pontos)

Você é terrificado por algo. Cada vez que você se confronta com o objeto de sua fobia, ,seus NA's são aumentados por 5 para cada ponto recebido dessa Desvantagem. Sua fobia deve ser aprovada pelo MJ.

Fofoqueiro (4 pontos)

Os outros sempre vêem compartilhar pensamentos e emoções que sonhariam em contar para mais ninguém. Você é considerado um bom ouvinte, o que significa que você ouve todo tipo de histórias interessantes… E que você não se importa em repeti-las. Para evitar espalhar segredos quando se tem chance, você deve ter sucesso numa rolagem de Vontade com um NA igual a 5 vezes a Glória do personagem com maior Glória envolvido. Essa Desvantagem vale 5 pontos para personagens Garça.

Fraqueza (5 pontos)

Um de seus Atributos é reduzido em um Nível por algum tipo de fraqueza — ou doença, ou defeito de nascença, ou possivelmente algum tipo de dano permanente. Você não pode reduzir um Atributo abaixo de 1, e essa Desvantagem não pode ser pega mais de duas vezes.

Fúria dos Kamis (3 pontos)

Os espíritos de um elemento em particular têm uma certa aversão a você. Isso pode resultar de uma poderosa maldição de um shugenja, uma afronta às Fortunas, ou qualquer número de razões arcanas. Seja qual for a causa, feitiços desse elemento em particular causam efeitos adversos parecem sempre causarem efeitos mais graves para você. Feitiços do elemento escolhido que forem invocados contra você ganham um Aumento Gratuito se estão sendo invocados para feri-lo ou impedi-lo de qualquer maneira. Essa Desvantagem pode ser pega múltiplas vezes, para escolher múlti-

plos elementos ou para causar que um simples elemento ganha mais do que um Aumento Gratuito contra você.

Ganancioso(4 pontos)

Diferente de muitos samurais, você não vê nada demais em acumular grande riqueza. Pessoas que tentem suborna-lo com bens materiais ganham dois Aumentos Gratuitos quando para faze-lo. Essa Desvantagem vale 5 pontos para personagens Mantis.

Idealista (2 pontos)

Você tem uma extrema e romantizada visão do bushido e da honra. Você é rápido em julgar aqueles que não aderem a esses conceitos tão inteiramente quanto você, e está fora dos seus planos ajudar aqueles que falham nesse aspecto. Sempre que você perder Honra, você perde um ponto adicional, mas qualquer ganho de cinco pontos ou mais é aumentado por um ponto. Essa Desvantagem vale 3 pontos para personagens Fênix.

Incapaz de Mentir (3 pontos)

Adquirir essa Desvantagem simplesmente faz com que você não possa contar uma mentira convincentemente. Personagens que ouçam uma tentativa de mentira imediatamente sabem que é algo falso — nenhum rolagem é requerida.

Influenciado (3 pontos)

Você tem um objetivo simples ao qual você é intimamente devotado a cumprir. Você virará as costas para família, amigos, e até mesmo sua honra para alcançar seu prêmio. Essa Desvantagem vale 4 pontos para personagens Escorpião.

Ingênuo (3 pontos)

Você tem uma inabalável fé nos outros, ou apenas é ingênuo o bastante para acreditar em quase tudo que te falam. Você leva as palavras alheias a sério não importa quão ultrajante as histórias sejam. Qualquer tentativa de mentir para você ou convence-lo de algo (normalmente com a Perícia Sinceridade) tem seu NA reduzido por 15, a mínimo de 5.

Inimigo Jurado (2-5 pontos)

Você tem um adversário, e nenhum de vocês estará satisfeito até que o outro esteja morto. Um inimigo de igual nível é uma Desvantagem de 2 pontos. Inimigo Jurado de 3 a 5 pontos aumentam igualmente o Nível de Perspicácia do inimigo.

Insensível (2 pontos)

As três coisas mais importantes para você são sua saúde, seu bem-estar, e seus interesses. Você não se importa muito com o sofrimento dos outros, e também não se esforça para manter isso em segredo. Com exceção daqueles que contribuem diretamente para seu bem-estar (como o seu daimyo), você deve gastar um Ponto de Vácuo para se por em risco por outro se não há benefício direto para você. Essa Desvantagem vale 3 pontos para personagens Mantis.

Intrometido (3 pontos)

Você não pode resistir em entrar nos assuntos alheios. Você sempre tem uma opinião sobre as coisas, e faz questão de deixar que as pessoas saibam que sua opinião é a melhor solução para os problemas delas. Rokuganis tendem a ser um povo privado, e intromissão pode facilmente ser aceito como um insulto, implicando que não são capazes de lidarem com seus próprios afazeres. Todas as rolagens de Corte e Etiqueta têm seus NA's aumentados em 10. Essa Desvantagem vale 4 pontos para personagens Unicórnio.

Invejoso (2 pontos)

Escolha outro personagem ou PNJ na campanha com quem você esteja obcecado em superar a toda hora. Uma vez que você ache que finalmente o superou, você muda para o próximo alvo da inveja. Essa rivalidade é quase certamente unilateral, apesar do alvo de sua obsessão poder reagir de maneira similar quando sua inveja se tornar aparente. Com a permissão do MJ, você pode focar essa Desvantagem numa Perícia ou habilidade e constantemente ter que se mostrar como o mais talentoso em dado assunto.

Luxúria (1-4 pontos)

O prazer físico é mais importante para você do que deveria ser para um samurai. Para cada ponto dessa Desvantagem, qualquer um tentando seduzir você ganha um Aumento Gratuito, e você não pode fazer um teste de Honra para evitar ser seduzido.

Má Reputação (2 pontos)

Você tem um hábito ou uma história que muitos acham ofensivo. Você poderia ser conhecido como um trapaceiro, beberrão ou alguém que deturpa o sentido de honra. É possível que essa má reputação seja injusta, derivada de um mal entendido. Em todo caso, sua Glória é sempre tratada como se fosse 3 a menos por aqueles que estão cientes dessa sua reputação. Se isso reduzir sua Glória abaixo de 1 nível, você ganhará Infâmia para cada nível abaixo de 1 que esta Desvantagem o colocar.

Má Saúde (3 pontos)

Você, de alguma forma, é mais frágil que a maioria. Você tem seus níveis de Feridas estabelecidos como se seu Vigor tivesse 1 nível a menos, ao mínimo de 1. (Você deve ter pelo menos Vigor 2 para ter essa Desvantagem, e não pode baixa-la abaixo de 2 durante a criação do personagem)

Mácula das Terras Sombrias (1-5 pontos)

Você começa o jogo com um número de Níveis em Mácula das Terras Sombrias igual ao número de pontos recebidos dessa Desvantagem. Se o fato de você ter obtido a Mácula é de conhecimento público é assunto para ser acertado entre você e o MJ. Tenha em mente que enquanto ter a Mácula não é necessariamente implica em execução (apesar de normalmente isso ser bom o suficiente para a maioria dos samurais), abrigar a Mácula em segredo certamente é.

Maldição de Benten (2 pontos)

Há algo em você que os outros acham inadequado ou apenas incômodo. Você tem uma dificuldade em fazer com que os outros confiem em você, e normalmente é o primeiro suspeito quando as coisas dão errado. Qualquer Rolagem de Perícia de Etiqueta ou rolagens para ser cordial ou persuasivo têm seus NA's aumentados em 10.

Manco (5 pontos)

Uma de suas pernas é atrofiada a ponto de ser quase completamente inútil. Todas as suas rolagens de Agilidade têm seu NA aumentado em 10, e assim como rolagens que envolvam completamente força de pernas.

Membro a Menos (3 pontos)

Você tem uma mão, braço, pé ou perna a menos. Todos os testes físicos têm seus NA's aumentados em 10.

Mente Fraca (3 pontos)

Você acha difícil se concentrar, especialmente quando os outros tentam confundi-lo. Se você está envolvido numa Rolagem Disputada que envolva sua Vontade (ou outras rolagens que se

opõem à sua Vontade, como certos Feitiços), seu oponente ganha dois Aumentos Gratuitos.

Mimado (3 pontos)

Como uma forma extrema da Desvantagem Compulsão, você é apaixonado por algum tipo em particular de diversão, mas também é usado para satisfaze-la sempre que quiser. Normalmente é um objeto físico, assim como pinturas ou kimonos, que você coleciona. Se você não puder simplesmente mandar alguém buscar o objeto que você deseja, ,você deve fazer uma rolagem de Vontade a um NA 15 (ou maior se o MJ assim o descrever) para evitar ser flagrado cometendo um ato desonrado para obter o objeto em questão. Às vezes seu desejo pode ser satisfeito com uma duplicata barata, mas alguns itens são desejáveis meramente pela sua unicidade, e uma cópia não poderia ser comparada. Essa Desvantagem vale 4 pontos para um personagem Imperial.

Momoku (10 pontos)

Há momentos na vida de todo personagem que ele deve recorrer a uma reserva de "algo a mais" e superar obstáculos que de outro modo seriam impossíveis. Você não tem tal força interior. Por uma razão que você pode ou não saber, você não pode gastar Pontos de Vácuo, apesar de você poder aumentar seu Anel de Vácuo normalmente. Normalmente, isto é uma maldição imposta ao personagem pelas Fortunas ou por maho, mas o resultado é o mesmo: você é completamente separado do Vácuo, e você deve contar apenas com suas Perícias mundanas para sobreviver.

Nêmesis (2 pontos)

Você deve ter a Desvantagem Inimigo Jurado para ter a Desvantagem Nêmesis, e isso torna seu inimigo numa nêmesis que constantemente infecta sua vida. Sempre que você enfrentar seu nêmesis, você não pode gastar Pontos de Vácuo.

Noivado Arriscado (2 pontos)

Em Rokugan, casamentos arranjados são lei, o que normalmente leva a situações que requerem muito tato e força de vontade. Quando ambos os noivos são samurais, porém, eles compreendem a necessidade de agir corretamente e garantir que o casamento não desgrace suas casas. Em algumas situações, esse acordo segue ignorado. Seu personagem tem um cônjuge que lhe causa problemas em muitas maneiras, determinadas pelo MJ. Essa Desvantagem vale 3 pontos para personagens Imperiais.

Nome Gaijin (1 ponto)

Seu nome foi retirado de algum lugar de fora de Rokugan. Isso ocorre freqüentemente no Unicórnio, apesar de não ser algo estranho para os outros Clãs. Apesar de não ser exatamente vergonhoso, ter um nome influenciado de maneira gaijin é atado à provocação de desprezo dos tradicionais samurais. Essa Desvantagem vale 2 pontos para personagens Unicórnio.

Obrigação (2 ou 4 pontos)

Ou você deve um favor, ou sua família deve um favor que você deve pagar. Uma obrigação menor vale 2 pontos, enquanto uma dívida maior vale 4 pontos de Desvantagem. Quando você é chamado para pagar sua dívida, você está amarrado pela honra a tudo que estiver em seu poder para completar o pedido — mesmo se o custo for a sua própria vida para uma dívida maior. Falhar no cumprir de seu dever (tanto por recusa ou por ser incapaz de fazelo) resulta numa perda de um nível completo de Honra, e você ganha a Desvantagem Ovelha Negra (no caso de uma Desvantagem de 4 pontos), não recebendo pontos por ela.

Uma Obrigação menor não ameaçaria sua posição ou a de sua família, mas poderia causar algum inconveniente a frente. Uma Obrigação maior requer grande quantidade de esforço e risco, e demoraria tempo significativo para ser repaga.

Ovelha Negra (5 pontos)

Por qualquer razão, sua família, menos você, foi exilada. Você não é um ronin e mantém o nome de sua família, mas apenas por pouco. Você pode usar a Vantagem Aliados para adquirir novos laços de amizade para sua família, mas caso contrário, você está sozinho. Você não pode avançar em sua Escola sem grande esforço para encontrar um professor voluntário e muitas coisas que samurais do seu clã têm por garantido são impossíveis para você.

Pequeno (2 pontos)

Você é menor que a média, causando muitos incômodos em sua vida diária. Seu movimento é calculado como se seu Anel de Água fosse um nível menor, e você rola um dado a menos em rolagens de dano (ao mínimo de um dado).

Refém (2 pontos)

Uma prática comum para garantir a observância de um disputado tratado é que um ou ambos os samurais envolvidos troquem reféns. Normalmente, esses reféns são os segundos filhos ou filhas, e são tidos em suas novas residências como visitantes honrados do Clã anfitrião. Você pode ter as Vantagens Múltiplas Escolas ou Escola Diferente por menos um ponto cada, contanto que você atenda a uma escola de seu novo Clã. Seus anfitriões o tratam com hospitalidade e respeito e podem deixar que você saia das terras deles, contanto que você não se aventure muito longe de seus laços e não retorne à sua terra natal sem uma escolta. Se uma guerra começar entre seu clã e o de seus anfitriões, sua vida será poupada (se for de seu interesse promover a paz).

Segredo Obscuro (5-10 pontos)

Você abriga um segredo que poderia arruinar mais do que apenas o seu nome se fosse descoberto. Dependendo do valor em pontos dessa Desvantagem, o Segredo Obscuro poderia ser algo odioso mas eventualmente perdoável (assim como a reputação de um ancestral seu como "herói de guerra" ser na verdade uma fraude) a um crime que você e/ou alguém mais em sua família deverá pagar com o seppuku… Ou execução. Na maioria dos casos, se este Segredo Obscuro for descoberto por outra pessoa, você ganha a Desvantagem Obrigação para com essa pessoa que descobriu o seu segredo.

Seguidor da Morte (5 pontos)

Sua família foi desonrada e seu nome extirpado das histórias de seu Clã, mas você recebeu uma chance de redimir seu nome dando sua vida em batalha. Você não pode simplesmente jogar sua vida fora; você deve morrer numa hora e lugar que beneficiará seus semelhantes. Você começa o jogo sem Glória e nunca pode acumula-la enquanto ainda tiver essa Desvantagem. Não adquira essa Desvantagem sem a permissão do MJ, pois é muito difícil desenvolver objetivos a longo prazo para um personagem completamente devotado a morrer gloriosamente o mais rápido possível. A única maneira de evitar seu destino é limpar o nome de sua família (se tal coisa for possível). No Clã Leão, essa Desvantagem significa que você é membros dos Seguidores da Morte, e você ganha 7 pontos por isso.

Superconfiante (2 pontos)

Você quase nunca se retira ou escolhe lutar outro dia. Quando enfrentando uma força obviamente superior, você deve fazer uma rolagem de Percepção NA 30 ou ficar e lutar. Você não pode ter a Vantagem Grande Destino

Visão Ruim (4 pontos)

Sua visão é ruim, causando muitos problemas em suas atividades cotidianas. Você rola dois dados a menos em Perícias baseadas na visão e qualquer rolagem de Percepção.

Exemplo de Criação de Personagem

Dave está disposto a criar seu primeiro personagem para Lenda dos Cinco Anéis. A primeira coisa que ele decide é o conceito de seu personagem. Depois de olhar os vários e diferentes clãs e famílias, ele decide que o samurai do Clã Caranguejo parece mais adequado a ele, particularmente pela sua interminável guerra contra as sinistras Terras Sombrias. Depois de pensar um pouco sobre seu personagem, Dave começa a trabalhar sua história de fundo. Ele deseja jogar com um esperto e jovem batedor, um explorador que ousa entrar nas Terras Sombrias com nada mais que sua astúcia e um pouco de jade.

Dave começa com 45 pontos de personagem e Status e Glória ao Nível de 1 (o padrão para personagens de Nível 1). Seus Atributos e Vácuo começam em Nível 2. A primeira coisa que ele deve decidir são sua família e escola. Uma rápida olhada pelas escolas e famílias do Caranguejo lhe diz que a família Hiruma e a Escola de Batedores Hiruma se adequam melhor à história de seu personagem. Seus bônus de Atributo da Escola e Família lhe dão +1 de Vigor cada um. Assim, seu personagem tem Vigor 4 antes mesmo de gastar Pontos de Personagem.

A Escola de Dave também lhe dá um Nível inicial de Honra de 2,0 assim como Nível 1 em cada uma dessas Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Conhecimento (Terras Sombrias), e uma Perícia de Arma. A escola também lhe dá Nível 2 em Furtividade, mas ao custo de não oferecer tantas Perícias como outras escolas. Sua Escola também lhe dá a Ênfase Esgueirar para a Perícia Furitividade. Dave escolhe Kenjutsu como sua perícia de arma para que seu batedor seja capaz de usar uma espada.

A próxima coisa que Dave precisa decidir é como gastar seus Pontos de Personagem. Este é um processo delicado, pois Dave tem apenas 45 Pontos de Personagem que devem ser distribuídos entre Atributos, Perícias, Vantagens, Kata e Rolagens da Tabela de Descendência, e possivelmente até mesmo Honra. Antes de Dave começar a gastar esses pontos, ele olha as Desvantagens. Desvantagens rendem Pontos de Personagem adicionais, então Dave conclui que seria melhor escolhe-las primeiro para que Dave tenha uma idéia melhor de quanto ele tem para gastar.

Dave decide que seu personagem deve ser um tolo inculto, mais confortável na selvageria corrupta das Terras Sombrias do que nos confinamentos almofadados da corte. Assim, ele escolha Anti-Social (4 pontos) e Maldição de Benten (2 pontos). Ele também sacrifica um Nível de Honra, ganhando um total de 9 pontos de Desvantagem. Agora ele tem 54 Pontos de Personagem para gastar.

A seguir, Dave olha seus Atributos. Ele quer ser forte, então decide se concentrar em seu Anel de Terra primeiro. Graças aos bônus de Escola e Família, ele já tem muito Vigor, então decide elevar seu Nível de Vontade para 3; já que seu Vigor já está em 4, aumentar sua Vontade também aumenta o Anel de Terra para 3. Ele também deseja ser ágil, um bom atributo para um batedor, então ele aumenta seu Nível de Agilidade para 3 também. Cada um desses aumentos custou 12 Pontos de Personagem. Dave agora tem 30 pontos para gastar.

Agora Dave olha suas Perícias. Ele está muito feliz com sua seleção de Perícias iniciais, mas acha que Arquearia seria útil, então ele a adquire por um Ponto de Personagem em Nível 1. ele também aumenta seu Kenjutsu para 3 (5 Pontos de Personagem) e seus Conhecimento de Terras Sombrias, Arquearia, Defesa e Kenjutsu para 2 (2 pontos cada). Dave está contente com suas outras Perícias, pois agora tem 16 Pontos de Personagem sobrando. Observando as Ênfases, ele decide comprar uma para Kenjutsu (Katana) e Conhecimento de Terras Sombrias (Geografia das Terras Sombrias) para que seja um melhor guerreiro e batedor. Isso reduz seu total de Pontos de Personagem restantes para 12.

Olhando para as Vantagens, Dave percebe que precisa escolhe-las cuidadosamente. Algumas Vantagens são Inatas, e assim não poderão ser escolhidas depois da criação do personagem. Ele escolhe dois níveis de Força da Terra (4 pontos) para representar sua natural resistência de Caranguejo. Ele também escolhe Ousado (3 pontos) para retratar a ousada coragem de personagem em enfrentar as Terras Sombrias sozinho. Finalmente ele escolhe Caminho da Terra (2 pontos), aplicando-a aos seus territórios natais do Clã Caranguejo. Isso deixa Dave com 3 Pontos de Personagem.

Olhando os Katas, Dave está intrigado com Atacando como Atacando como o Fogo, mas seu personagem não preenche os requerimentos. Observando os outros katas, ele decide que Atacando como a Terra pode ser útil, assim como é um tema para o Caranguejo, sendo forte no elemento da Terra como são. Seu Personagem preenche o requerimento de Terra 3, então gasta 2 Pontos de Personagem necessários para aprender o Kata. Dave não precisa de mais nenhum outro kata, mas gosta da idéia de ter uma habilidade especial para dar ao seu batedor um recurso durante as lutas. Ele tem agora 1 Ponto de Personagem restando, que ele guarda para uma rolagem extra Tabela de Descendência.

Sem mais delongas, Dave faz sua primeira rolagem na Tabela de Descendência (sem custo em Pontos de Personagem). Ele rola um 2, Passado Desonrado. Com hesitação, Dave rola de novo e obtém um 5. seu Personagem agora é Amaldiçoado e ganha a Desvantagem de 3 Pontos Azar. Ele anota o custo normal por um Nível da Desvantagem (3 pontos) pois isto é importante quando se enfrenta certos oponentes, como um Cortesão Bayushi. Sua Honra também está reduzida por 5 pontos, fazendo-o começar com 0,5 de Honra. Dave conhecia os riscos antes de rolar na Tabela de Descendência e aceita seu destino, mas percebe que a sorte não está com ele hoje e reconsidera gastar seu último Ponto de Personagem para uma segunda rolagem. Ao invés disso, ele gasta seu último Ponto de Personagem para ganhar a Vantagem Línguas, e aprende a língua Nezumi. A seguir, ele reúne seu equipamento inicial determinado pela sua Escola e decide que equipamento ele acharia como útil em suas aventuras.

Com todas as variantes que afetam a Perspicácia agora determinadas, Dave calcula sua Perspicácia. Ele soma seus Anéis e multiplica essa soma por 10, então soma o total de suas Perícias. Ele chega um total de 124.

Finalmente, Dave chega a uma das mais importantes partes da criação de um personagem: a escolha de um nome. Ele decide nomear seu personagem segundo seu nobre ancestral, e Hiruma Hideyoshi nasceu.

Hiruma Hideyoshi

Nível: **1 Batedor Hiruma** **Perspicácia:** 124
Honra: 0,5 **Status:** 1,0 **Glória:** 1,0
Ar: 2 **Terra:** 3 **Fogo:** 2 **Água:** 2 **Vácuo:** 2
Vigor: 4 Agilidade 3
Vantagens: Ousado, Línguas: Nezumi, Força da Terra (4 pontos), Caminho da Terra (Províncias do Caranguejo)
Desvantagens: Anti-social (4 pontos), Maldição de Benten, Má Azar (3 pontos)
Descendência: Amaldiçoado
Perícias: Kyujutsu 2, Atletismo 1, Defesa 2, Caça 2, Kenjutsu (Katana) 3, Conhecimento: Terras Sombrias (Geografia das Terras Sombrias): 2, Furtividade (Esgueirar): 2
Kata: Força da Terra

Escolas do Clã Caranguejo

Escola de Bushis Hida

A Escola de Bushis Hida ensina um dos mais antigos e orgulhosos estilos de luta em Rokugan. Ensinado em dezenas de dojos individuais por todas as terras do Caranguejo, o estilo de luta Hida favorece a força pura e tenacidade ilimitada sobre a sutileza e a graça. O estilo do Caranguejo é imediatamente reconhecido por sua confiança em armas e armaduras pesadas. Um verdadeiro guerreiro Hida sente-se nu se não abrigado em aço.

Alguns chamariam os Hida de berserkers, e de fato muitos (particularmente os estudantes do Dojo da Lâmina Afiada) submetem-se à névoa vermelha da loucura em batalha. Para muitos Caranguejos, porém, raiva é apenas uma ferramenta para ser usada economicamente. Um guerreiro Caranguejo tolera os ataques de seu inimigo com sólida paciência, liberando sua raiva quando seu inimigo estiver exausto por suas impressionantes defesas. Enquanto os Hida não usam a distração da Escola Bayushi, eles impedem qualquer vantagem que o inimigo apresente. Quando ameaçados, um bushi Hida não mostra misericórdia, atacando com força esmagadora no instante que a oportunidade se apresentar.

O estilo de luta Hida é particularmente adequado ao inimigo primário do Clã: a Horda das Terras Sombrias. Normalmente em menor número contra inimigos de habilidades desconhecidas, a única opção de um Hida é agüentar a tempestade até que chegue a hora de atacar. O estilo Hida é idealmente adequado a isso, permitindo que um guerreiro evite ou absorva ataques que pulverizariam um guerreiro menor.

Ao contrário de várias escolas que se concentram primariamente na katana, a Escola Hida encoraja o uso de armas pesadas como o tetsubo e o ono. Não apenas são armas registradas do Caranguejo e são bem eficazes contra várias criaturas das Terras Sombrias, mas muitos bushis Hida preferem não sujar suas espadas de seus ancestrais com o sangue dos servos bestiais de Fu Leng. Naturalmente a Escola Hida também garante que todos o seus estudantes tenham familiaridade com o inimigo que têm por dever combater, assim, todos os estudantes Hida têm alguma dose de Conhecimento das Terras Sombrias.

Bônus: +1 Vigor
Honra: 1,5
Perícias: Batalha (Inimigo Específico: Terras Sombrias), Defesa, Armas Pesadas, Jiujutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: Terras Sombrias
Equipamento: Katana, Wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura pesada, um dedo de jade, kimono e sandálias, bolsa de viagem; 5 kokus.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Caranguejo

Você está acostumado a contar com a força inata da Terra dentro de você. Você pode adicionar seu Anel da Terra ao total de qualquer ataque ou dano corporal. Você pode ignorar as penalidades de NA por usar armadura pesada para todas as Perícias exceto Furtividade.

Nível 2: A Montanha Não Se Move

Você tem a extraordinária tenacidade pela qual o Caranguejo é famoso. Qualquer momento que você sofrer Feridas, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma rolagem simples de Terra vs. NA igual ao número de Feridas sofridas, antes das Feridas serem infringidas (assim você não sofre a penalidade adicional de Feridas devido ao dano). Se você tiver sucesso, você não sofre Feridas do golpe. Sua Terra é aumentada pelo seu Nível de Escola quando resistindo a Derrubadas.

Nível 3: Duas Pinças, Uma Mente

Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você ganha dois Pontos de Vácuo adicionais além do seu máximo normal que só podem ser gastos para ativar A Montanha Não Se Move ou A Montanha Não Cai. Esses podem ser restaurados da maneira normal de Pontos de Vácuo, e não permitem que você use Aumentos adicionais.

Nível 4: Fúria de Hida

O bônus de NA ganho de qualquer armadura é dobrado. Se qualquer oponente lhe ataca (com sucesso ou não) você pode rolar e manter um dado adicional para ataque e dano contra esses oponentes em seu próximo turno.

Nível 5: A Montanha Não Cai

Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ignorar todas as Penalidades de Feridas (incluindo Inconsciente) até o seu próximo turno. Desse ponto em diante, o montante de Feridas em cada um dos seus Níveis de Feridas é dobrado. Você obtém outro Ponto de vácuo que só pode ser usado para ativar A Montanha Não Se Move ou A Montanha Não Cai.

Escola de Shugenjas Kuni

Uma das mais estranhas e incompreendidas escolas de shugenjas do Império, os Kuni são retratados como loucos profundamente obcecados com os mistérios das Terras Sombrias para o bem geral. Estranhamente, muitos Kuni admitiriam que isso não está muito longe da verdade.

É dever de todo Caranguejo estar na defesa primária contra as Terras Sombrias. Como os líderes espirituais do Clã Caranguejo, é dever de um Kuni proteger as almas do Caranguejo da corrupção. Para faze-lo adequadamente, eles precisam entender as forças sobrenaturais que alimentam as Terras Sombrias. Toda vez que um Kuni olha muito fundo na escuridão, ele perde um pedaço de si mesmo, mas retorna com o conhecimento que os outros precisam para lutar contra as Terras Sombrias, então este é um sacrifício aceitável.

Enquanto os Hida, Hiruma e Kaiu dão suas vidas na Muralha, os Kuni sacrificam suas almas pelo conhecimento que seus primos precisam para sobreviver. Apesar dos Kuni serem menos numerosos que outras famílias de shugenjas, mais Kuni têm cedido à Mácula das Terras Sombrias que quaisquer famílias do Império juntas. Ninguém se perturba mais com esse fato do que os próprios Kuni, que fervorosamente se policiam por sinais de corrupção.

A escola de shugenjas Kuni concentra-se na pureza da magia da Terra, limpando a mácula com a pura tenacidade da pedra. Proteções e prisões são feitiços comuns, como qualquer mágica que detecte ou destrua os servos das Terras Sombrias. Magia purificadora que proteja seus irmãos Caranguejo da corrupção ou detecção também são populares. Ninguém entende verdadeiramente as Terras Sombrias como os próprios Kuni, pois ninguém é tão dedicado (ou louco) o bastante para observa-la tão de perto.

Muitos shugenjas Kuni são atentos e analíticos, e encaram estrangeiros friamente. A primeira lição que um Kuni aprende é que os kansen, a parte maligna dos kamis, parecem derivar de surtos de emoção. Um Kuni sábio guarda seus sentimentos, pois qualquer demonstração de fraqueza poderá ser usado contra ele. Relaxar não é uma opção, salvo nos mais sagrados templos. Kansen tendem a se amontoarem invisivelmente sobre shugenjas Kuni, sempre sedentos

para causarem a queda de outro que subestimou os segredos de Fu Leng.

Bônus: +1 Vontade
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, Defesa, Conhecimento (Terras Sombrias) 2, Meditação, Feitiçaria (Maho), qualquer Perícia de Arma
Equipamento: Wakizashi, quaisquer duas armas; um dedo de jade, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 3 kokus
Afinidade/Deficiência: O Clã Caranguejo valoriza determinação, força e estabilidade, e os Kuni não são diferentes. Assim, peles possuem uma Afinidade por Terra. Eles têm uma Deficiência em magia do Ar, representando sua aversão por ilusões.

Técnica: Olhar Nas Sombras

Quaisquer feitiços que tenham um efeito específico ou único em alvos maculados pelas Terras Sombrias listados em suas descrições (como Tumba de Jade) custam um ponto a menos para serem aprendidos como Habilidades Inatas. Sempre que um Kuni invocar um feitiço num alvo conhecidamente portador da Mácula das Terras Sombrias por ele, ele ganha um Aumento Gratuito. Todos os Shugenjas Kuni começam com Ataque de Jade como uma Habilidade Inata.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, Ataque de Jade, mais 3 de Terra, 2 de Fogo, 1 de Água.

Escola de Cortesãos Yasuki

Apesar da família Yasuki agora estar dividida entre dois Clãs, apenas aqueles Yasuki que se considerem Caranguejos podem integrar a Escola de Cortesãos Yasuki. Todavia, Yasuki da Garça preferem integrar a mais prestigiosa Escola de Cortesãos Doji.

Os Yasuki são mestres negociadores, apesar de suas áreas de experiência serem transações mercantis. Seus estudantes são contrabandistas, barateadores consumados e comerciantes escusos, e a Escola de Cortesãos Yasuki é às vezes chamada de "Escola de Mercadores Yasuki" tanto por seus estudantes quanto por detratores. Enquanto membros da escola Yasuki não se envergonham em se dedicarem ao comércio (afinal, suas ações beneficiam diretamente o Clã Caranguejo na defesa do Império), outros consideram suas técnicas inadequadas aos samurais. Isso serve muito bem aos Yasuki. Afinal, todos precisam de algo, e cedo ou tarde percebem que os Yasuki tem o que precisam.

Agentes Yasuki mantêm uma presença em todo grande porto pelo Império e em grande parte dos pequenos. Eles mantêm bons acordos com outras poderosas famílias mercantis assim como os Doji, Yoritomo e Ikoma ficando um passoà frente da economia. Antes de uma escassez de sake nas terras Ikoma começar, os Yasuki já têm vários barris carregados num barco, prontos para oferecerem ao Leão a um "preço especial". Apesar dos Yasuki terem ganho uma reputação de contrabandistas e comerciantes desonestos, é raro que alguém saia de uma negociação com um Yasuki achando que não tem exatamente o que precisa — pelo menos até que o Yasuki esteja à salvo num barco rumando para as terras do Caranguejo.

A única família que realmente odeia os Yasuki do Caranguejo é, estranhamente, a Yasuki da Garça. A família Daidoji nunca perdoou a família Yasuki por abandonar o Clã Garça. Quando Daidoji Hachi foi proclamado o novo daimyo dos Yasukie tomou o nome Yasuki, muitos Daidoji o seguiram, tentando absorver os Yasuki renegados em seu Clã de origem e enterrando toda memória de sua expulsão. Quando Hachi encerrou a Guerra Yasuki jurando fidelidade tanto ao Clã Garça quanto ao Caranguejo, muitos ex-Daidoji mantiveram o nome Yasuki mas retornaram ao Clã Garça. Apesar dos Yasuki da Garça continuarem servindo a seu daimyo bilateral, eles nunca perdem uma oportunidade de provarem sua superioridade aos Yasuki do Clã Caranguejo. Por sua parte, muitos Yasuki do Caranguejo detestam sua contraparte da Garça, mas nunca envergonhariam seu daimyo agindo abertamente contra seus primos.

Naturalmente, tanto os Yasuki da Garça quanto do os Caranguejo são mestres em se moverem sutilmente contra um rival odiado.

Bônus: +1 Percepção
Honra: 1,5
Perícias: Comércio (Mercante), Corte, Enganar (Mentir), Etiqueta (Burocracia), Furtividade, qualquer Perícia Baixa, qualquer Perícia Bugei
Equipamento: Wakizashi, qualquer arma; vestido de corte, um dedo de jade, kimono e sandálias, kit de viagens; 10 kokus

Técnicas

Nível 1: O Caminho da Carpa

Um Yasuki traz um ar único de charme suave e intimidação altiva a todo encontro social. Jogador consumado, um Yasuki sempre está preparado quando seu oponente eleva o nível. Qualquer momento que você estiver envolvido numa Rolagem Social Disputada, você ganha um Aumento Gratuito para cada dois Aumentos que seu oponente declarar. Você não perde honra por comercializar em público. Você pode adicionar seu Anel da Água ao total de qualquer Rolagem de Perícias da sua Escola.

Nível 2: Escamas Brilhantes

Um Yasuki é raramente pego numa mentira ou embaraçado numa negociação. Se você falhar uma rolagem Disputada de Enganar ou Comércio, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma segunda rolagem. Se essa rolagem tiver sucesso, a tentativa inicial ainda é uma falha mas tem um efeito neutro. Você não acabou de mentir, só se confundiu — e eles acreditaram em você. Um consumidor que tenha ido embora por um preço alto reconsidera comprar suas mercadorias por um preço menor. Essencialmente a primeira rolagem resulta numa abordagem, apesar de tentativas adicionais poderem ser obtidas. Você também ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens da Perícia Comércio que não forem disputadas.

Nível 3: Artimanhas da Carpa

Um Yasuki sempre sabe o que o consumidor quer, mesmo que eles não saibam. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma rolagem Disputada de Vontade com alguém com quem você esteja conversando. Se essa rolagem tiver sucesso, o alvo revela algo que ele deseja. Note que o que ele deseja não é necessariamente relevante para você ou acessível para você. O alvo não percebe sua confissão. Se você fizer um Aumento, ele revela algo que ele deseja que você pode prover (ou, se você realmente não puder prover nada que ele precise, você percebe isso).

Nível 4: Tesouros da Carpa

Um Yasuki guarda seu tesouro por perto — e seu tesouro mais precioso é a verdade. Qualquer momento em que alguém fizer Aumentos numa Rolagem Disputada de Perícia Social contra você envolvendo Comércio ou Enganar, ele deve fazer dois Aumentos para ganhar os efeitos de um. Isso inclui tentativas de ver através de suas mentiras e rapapés assim como tentativas de mentir para você ou seduzi-lo. Você pode adicionar duas vezes seu Anel da Água para todas as rolagens envolvendo Vontade.

Nível 5: Tudo que Você Tem é Meu

Yasuki são adeptos de pressionar suas vantagens sobre a necessidade de um consumidor. Se você possui algo que alguém

legitimamente deseja, e você pode deixar claro que você possui e pode suprir o objeto de seu desejo, então você rola e mantém uma quantidade de dados adicionais igual ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra esse indivíduo. Esse benefício é imediatamente perdido se seu alvo achar outro meio de satisfazer seu desejo. Assim, comodidades raras ("Ouvi que você precisar arranjar um casamento decente para seu filho") são preferíveis a itens comuns ("Gostaria de um copo d'água?").

Escola de Batedores Hiruma

A Escola de Batedores Hiruma tem a mais estranha história de todos os dojos do Caranguejo. O estilo Hiruma passou pela destruição dos dojos da família em várias ocasiões, cada vez se adaptando com a tenacidade que é a marca de seus estudantes. A atual encarnação do estilo Hiruma vagamente lembra aquele praticado pelos batedores de poucas gerações atrás. Apesar da família Hiruma ter encontrado uma estabilidade muito maior nas recentes gerações, ninguém pode dizer realmente se a família está a salvo vivendo tão longe da Muralha Kaiu. Em outra década as técnicas podem estar completamente diferentes — ou podem até mesmo não existir mais.

Onde um Bushi Hida confronta uma batalha com a determinação desimpedida de uma montanha, um Batedor Hiruma é o vento em torno dela. Os Hiruma são mestres da furtividade e da discrição. Um batedor talentoso pode vagar nas profundezas das Terras Sombrias por semanas, sem traço algum de Mácula. Eles são estranhas, solitárias figuras que se aventuram nas planícies infernais pois esta é sua casa; eles não se renderão mesmo para um deu louco.

Um Batedor Hiruma começa treinando nas Terras Sombrias desde cedo. Com uma sala de aula tão imperdoável, não é surpreendente que os Hiruma estejam entre os mais furtivos batedores de toda Rokugan. Temperados pelas imperdoáveis Terras Sombrias, seus serviços são cobiçados por generais de outros clãs. Afinal, um guerreiro que pode passar despercebido pelas terras de um Lorde Oni seria de valor inestimável para explorar uma posição humana inimiga. Os Hiruma raramente respondem a esses convites. Sua casa pode não ser um lugar aprazível, mas eles serão exterminados antes de deixa-la.

Bônus: +1 Vigor
Honra: 2,0
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Conhecimento (Terras Sombrias), Furitividade (Esgueirar) 2, qualquer Perícia de Arma
Equipamento: Katana, Wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura ashigaru, tinta preta de corpo, um dedo de jade, kimono e sandálias, kit de viagem; 2 kokus

Técnicas

Nível 1: Dançar o Fio da Lâmina

Você é flexível e ágil. Você pode se mover normalmente quando na Postura de Defesa Total, e pode adicionar seu Nível da Perícia Furtividade ao seu NA de Acerto. Você é talentoso em sobrevivência, e pode fazer toda comida, água e rações de jade durarem o dobro do normal.

Nível 2: Atacar Como o Vento

Hiruma são pacientes, evasivos guerreiros. Você um Aumento Gratuito em qualquer rolagem de ataque contra um inimigo que não tenha lhe atacado com sucesso durante uma luta, seja por terem errado, ou por estarem inconscientes de sua presença, ou por estarem atacando seus aliados. Adicionalmente, a qualquer momento que um inimigo lhe atacar e errar, você pode adicionar seu Anel de Fogo ao seu NA de Acerto contra quaisquer destes pelo resto do combate. Seu inimigo pode gastar um Ponto de Vácuo para cancelar esse bônus.

Nível 3: Fogo e Sombra

Você agora adiciona o dobro do seu Nível em Furtividade ao seu NA de Acerto (substituindo o bônus da Técnica de Nível 1). Se você possui uma Perícia que afeta diretamente um tipo específico de inimigo (como Conhecimento (Terras Sombrias) ou Conhecer a Escola), você pode adicionar seu Nível de Perícia para todos os ataques e danos rolados contra esse inimigo.

Nível 4: Dominar o Vento

Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em rolagens de Atletismo, Caça e Conhecimento (Terras Sombrias). Agora você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 5: Véu do Espírito

Quando fazendo uma Rolagem de Perícia de Furtividade ou Caça, seus 8 e 9 explodem como se fossem 10. Se você está nas Terras Sombrias ou possui Caminho da Terra para sua atual localização, 6 e 7 explodem também. Esse efeito só pode ser usado uma vez por dado por rolagem. Assim, se você obteve um 8 e re-rolou um 9 no mesmo dado, ele só explode uma vez. Se você rolar um 8 e então re-rolar um 10, o 10 explodirá normalmente.

Escolas do Clã Dragão

Escola de Bushis Mirumoto

A técnica de Mirumoto é um dos dois mais antigos estilos do Império, rivalizando com o estimado Kakita. Mirumoto batizou seu estilo de Niten, a técnica das duas espadas, e ensinou seus seguidores como empregar a katana em uma mão e manusear a wakizashi na outra. Desde sua fundação, o estilo Mirumoto tem sido visto como, no mínimo, radical, violando a tática mais comum de empregar a katana com ambas as mãos para obter um melhor controle. O estilo de luta do Dragão se concentra em duas espadas e múltiplos, rápidos ataque que se opõem diretamente à filosofia de Kakita de um único ataque com apenas uma lâmina. Hoje, as escolas Mirumoto e Kakita compartilham uma rivalidade normalmente cordial mas além da violência em raras ocasiões. Estudantes da técnica de Mirumoto recebem suas lições entre meditações sobre o Tao, os caminhos místicos dos shugenjas, e uma grande gama de tópicos acadêmicos. Devido ao seu treinamento e a composição de todo o Clã Dragão, bushis Mirumoto são muito mais religiosos que outros guerreiros, citando as palavras de Shinsei e invocando a sabedoria das Fortunas como se fossem monges. Guerreiros dessa escola também passam muito tempo treinando ao lado dos shugenjas da família Tamori, e estudantes de ambas escolas aprendem muito das maneiras do outro.

Esse tipo de treinamento deriva de um simples princípio da filosofia de Mirumoto — que, como Shinsei ensinou, todas as coisas são uma, e separar os caminhos do estudo pode fazer mais mal do que bem. Tudo que Mirumoto requisitou de seus estudantes foi que se dedicassem ao que quer que sua arte fosse e que tivessem certeza de que sempre teriam sucesso. Mirumoto certa vez disse, a respeito de um espadachim mais experiente que ele havia vencido: "Ele era um melhor espadachim … Mas eu sabia que venceria, e ele não." A paciência e comportamentos meditativos da escola também os põe relacionados à arte do duelo de iaijutsu, e guerreiros do Dragão são bem respeitados por seus oponentes em tais desafios. Mesmo quando incapazes de sacar sua espada curta, estudantes do Niten são temidos por sua calma quase sobrenatural e concentração

que normalmente é mais do que suficiente para perturbar até mesmo um adversário superior.

Bônus: +1 para qualquer Atributo
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Conhecimento (Shugenja), Meditação, Teologia.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve; kimono e sandálias, kit de viagem; 2 kokus

Técnicas

Nível 1: A Técnica Daisho

Iniciantes da Escola de Bushis Mirumoto devem dominar os princípios básicos do *Niten*, a técnica de duas espadas. Quando usando uma katana em sua mão destra e uma wakizashi na sua outra mão, você não sofre penalidades por usar duas armas e adiciona 5 + seu Nível de Escola ao seu NA de Acerto. Você pode substituir sua Perícia Kenjutsu pela Perícia Iaijutsu a qualquer momento. Adicionalmente, você adiciona seu Anel do Fogo para todas as rolagens de ataque.

Nível 2: Forte e Rápido

Continuando a explorar o *Niten*, o estudante a prende a massacrar seu oponente com uma seqüência de golpes enquanto mantém uma defesa superior. Você pode fazer um ataque adicional por rodada, e pode adicionar seu Anel da Terra ao seu NA de Acerto.

Nível 3: O Sangue de Meus Irmãos

O treinamento de bushi Mirumoto envolve regulares períodos de treino com os shugenjas da família Tamori, estudando os profundos mistérios das Fortunas, o Tao e os elementos. Sua paciência quieta, mesmo no meio de furiosos combates ou silenciosos duelos de iaijutsu, pode perturbar qualquer oponente. Numa luta, num número de vezes por dia igual ao seu Nível de Escola, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Vácuo quando você é atacado, para fazer seu oponente perder seu próximo ataque na rodada. Num duelo, sempre que você escolher Foco, você pode gastar um Ponto de Vácuo para reduzir o número de vezes que seu oponente pode Concentrar em um. Adicionalmente, você agora adiciona o dobro de seu Anel do Fogo para todos as rolagens de ataque (substituindo o bônus de ataque obtido no primeiro Nível), e quando você é alvejado por um feitiço, você pode aumentar ou diminuir o NA da invocação de feitiço em 5.

Nível 4: O Injusto Cairá

Nesse Nível, um estudante da técnica Mirumoto começa a compreender suas verdades centrais. A qualquer momento que você matar um oponente com um ataque de Kenjutsu, você imediatamente ganha um ataque adicional nessa rodada. Você pode adicionar o dobro do seu Anel da Terra ao seu NA de Acerto a qualquer momento (substituindo o bônus de NA ganho no segundo nível). Você não pode fazer mais que o dobro de seus ataques por rodada quando usar esta Técnica.

Nível 5: Coração do Dragão

Mestres da Escola de Bushis Mirumoto parecem atacar de todos os lugares de uma só vez, e seus movimentos são completamente impossíveis de se prever. Você ganha um ataque adicional por rodada, e adiciona três vezes seu Anel de Fogo para todas as rolagens de ataque (substituindo o bônus de ataque ganho no terceiro nível).

Escola de Shugenjas Tamori

A mais jovem escola do Clã Dragão foi fundada sobre as cinzas do que os Agasha deixaram quando foram para a Fênix — quase mil anos de aprendizado, técnicas, e tradição. Apesar da escola não ter o prestígio e honra associada a vários outros dojos de shugenjas, a Escola Tamori têm a vantagem única de serem capazes de retirar os mais úteis aspectos de seus antecessores e descartar o resto. O resultado é uma escola baseada prática e na natural vontade elemental da terra e temperada pela divina e enigmática natureza do Clã Dragão. Shugenjas da Escola Tamori são ensinados a abraçarem os dons que compartilham com os kamis mas não negligenciarem o mundo banal em volta. Como os Agasha fizeram antes deles, shugenjas Tamori passam muito tempo treinando com os bushis da Escola Mirumoto, mas a uma escala maior. Ainda, lês estudam cuidadosamente os cainhos do ambiente à sua volta, concentrando-se nas artes do herbalismo e criando poções dos reagentes naturais o resultado é um tipo de treinamento que faz os shugenjas Tamori terem uma abordagem muito mais prática das experiências da vida, contando mais com seus dons físicos que as bênçãos dos kamis. Apesar de algumas escolas de shugenjas acharam esse tipo de filosofia algo como uma blasfema dispensa dos dons dos shugenjas, os Tamori entendem que os kamis respeitam aqueles que não contam com ajuda deles.

Como várias outras escolas do Clã Dragão, a Escola Tamori deixa seus estudantes igualmente místicos, guerreiros, e filósofos. Shugenjas Tamori não hesitam em entrar num combate quando as outras alternativas não estão à mão, e quase sempre surpreendem seus oponentes com sua perícia nas artes da guerra. No que diz respeito ao combate, os shugenjas são ensinados a usarem seus dons de modo a se fortalecerem ao invés de ficarem arremessando fogo e trovão à distância. Devido à menor estatura da escola e à heterodoxa aproximação dos shugenjas à vida, a Escola Tamori tende a ser incompreendida e mesmo desconfiada mais que qualquer outra Escola do Dragão até que finalmente se encontre um shugenja treinado pelos Tamori. Depois de ver o resultado de tal disciplina, poucos podem evitar respeitar a pequena Escola do Dragão.

Bônus: +1 qualquer Atributo
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Adivinhação, Medicina (Tratamento de Feridas), Meditação, Teologia, qualquer Perícia Alta ou Bugei
Equipamento: Katana,wakizashi; kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagem; 2 kokus
Afinidade/Deficiência: Shugenjas Tamori, assim como seus primos Mirumoto, são adaptáveis e inquisitivos. Shugenjas do Dragão tendem a estudar uma grande variedade de diferentes aplicações de seus dons, e não há tendência de semelhança entre seus feitiços e talentos. Os Tamori têm elevado as artes de seus ancestrais Agasha de herbalismo para novos patamares, ampliando sua conexão aos kamis das montanhas em torno deles.eles tendem a concentrarem suas magias nas artes de fortificação e agressão, ou o estudo dos Céus, aprendendo como adivinhar o futuro ou ter visões do futuro distante. A única arte que os Tamori deixam quase a nível mundano é a da cura — e a família do Dragão tem um vasto entendimento de plantas e remédios usados para tal. Shugenjas Tamori recebem Afinidade a feitiços de Terra, e Deficiência a feitiços de Água.

Técnica: Enraizado na Montanha

Pelos Tamori serem excepcionalmente competentes nas artes do combate e da guerra, eles aprenderam a aplicar seus laços com os elementos numa aplicação prática para a batalha. Você sempre adiciona o dobro de seu Anel de Terra ao seu NA de Acerto. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para conceder um bônus idêntico a outro personagem ou a si mesmo por um número de rodadas igual ao Nível de Perspicácia + 1. Você pode conceder esse

bônus a outro membro do Clã Dragão sem gastar um Ponto de Vácuo, mas só pode ter um bônus desse gratuito ativo por vez.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, mais 3 de Terra, 2 Fogo, 1 de Ar

Escola de Cortesãos Kitsuki

Fundado por Agasha Kitsuki, os estudantes do Método Kitsuki aprendem afiarem seus sentidos a um nível semelhante à melhor lâmina Kaiu. Agasha Kitsuki foi um shugenja de pequena habilidade mas muito respeitado por seu intelecto sagaz e poderes quase sobrenaturais de percepção. Ele desenvolveu uma técnica de melhorar a memória para que poucos detalhes possam ser lembrados com uma perfeita clareza, e seu caminho de esquivar de manipulações e falsidades é lendário até hoje. Uns dos ensinamentos mais radicais de Kitsuki foram sugerir uma ênfase maior ao uso das provas do que o testemunho de um samurai como meio primário de resolver crimes e usar provas para eliminar qualquer suspeita ou dúvida que ainda permanecer. Kitsuki acreditava que provas e testemunhos poderiam ser usados em medidas iguais, com levando ao outro na maioria das situações. Mentirosos de fala fácil confrontados com uma abundância de provas contra eles repentinamente se vêem com menor espaço para fabricarem a verdade, e normalmente se acham titubeando rumo à armadilha de um Kitsuki.

Devido à relativamente saliente natureza dos ensinamentos de Kitsuki, a família Kitsuki é o primeiro contato entre o recluso Clã Dragão e o resto do Império. Apesar de Kitsuki nunca ter imaginado que suas lições pudessem ser usadas para desmentir enganos e planos das cortes, seus descendentes acham o Método de Kitsuki uma poderosa ferramenta para ajudá-los em seu dever como emissários do Clã Dragão. Cortesãos treinados pelos Kitsuki são quase impossíveis de serem enganados, e tendem a ter o "irritante" hábito de não ter relações políticas com ninguém que possa ser usado contra eles. Apesar de sua reputação fazer Kitsuki andarem numa honra linear, também encoraja outros cortesãos a manterem os Kitsuki fora de seus negócios o quanto for possível. Estudantes da Escola Kitsuki não se importam com esse tratamento afinal de contas — assim como o Clã Dragão sem mantém separado de Rokugan, os Kitsuki entendem que seu papel é melhor desempenhado tendo uma visão das cortes a partir um ponto vantajosamente separado.

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 3,5
Perícias: Corte (Boato), Etiqueta (Burocracia), Investigação (Notar), Meditação, Teologia, qualquer Perícia de Conhecimento, qualquer Perícia
Equipamento: Katana, wakizashi, diário, dois kimonos e dois pares de sandálias, kit de viagem; 5 koku

Técnicas

Nível 1: Método de Kitsuki

Estudantes da Escola de Cortesãos Kitsuki percebem o mundo por uma perspectiva lógica, contando com fatos ao invés de impressões emocionais. Você pode adicionar o dobro de sua Inteligência para todas as Rolagens de Perícias Sociais. Qualquer oponente que fizer uma Rolagem Disputada de Perícia Social contra você deve fazer Aumentos igual ao seu Nível de Escola se a Rolagem de Perícia envolver mentir para você de qualquer maneira.

Nível 2: Sabedoria Traga Pelo Vento

Cortesãos Kitsuki tendem a ser alternadamente frustrantes e benéficos na corte devido à sua recusa em terem uma visão precipitada em qualquer que seja o assunto. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em qualquer rolagem relacionada à Percepção ou Vontade.

Nível 3: Achando o Caminho

Membros da família Kitsuki normalmente servem como magistrados para suas famílias, Clãs e até mesmo para o Campeão de Esmeralda devido à dedicação à justiça e percepção quase sobrenatural. Sempre que um indivíduo de menor Inteligência tentar conscientemente mentir para você, você pode automaticamente sentir se suas palavras são ou não verdadeiras, apesar de você não saber exatamente como. Assim, um Kitsuki que esteja conduzindo um interrogatório geralmente opta por perguntas de simples escolhas para eliminar todas as variáveis possíveis. Tenha em mente que esta Técnica só funciona se seu alvo está ciente de que está lhe contando uma mentira; se ele está passando uma informação falsa sem saber, você não deduz nada. Juntamente com isso, você pode gastar um Ponto de Vácuo quando conduzindo um interrogatório para fazer uma Rolagem Disputada de Vontade contra o alvo. Se você tiver sucesso, o alvo inconscientemente revela mais do que pretendia ("Ele está dizendo a verdade. Ele não é o assassino… Mas sabe quem é.")

Nível 4: Conhecer o Ritmo do Coração

Apesar dos estudantes da Técnica Kitsuki preferirem a fria perseguição da lógica, eles aprendem a tirar vantagem das emoções alheias. Depois de gastar pelo menos cinco minutos de conversação com outro personagem, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Inteligência contra este personagem para discernir quaisquer aliados e inimigos que o alvo tenha (assim como efeitos mecânicos como Aliado Menor ou Inimigo Jurado). A conversa não precisa ter nada relativa ao aliado ou inimigo. Juntamente com isso, a qualquer momento que você gastar um Ponto de Vácuo para aumentar uma Rolagem Disputada de Perícia Social, você rola e mantém dois dados extras ao invés de um.

Nível 5: Olhos de Kitsuki

Os mais talentosos enviados do Dragão podem detectar falsidade, motivo, verdade e culpa com um olhar e momentos de consideração. Qualquer ocasião em que um oponente tentar mentir para você e falhar, ele imediatamente perde dois Pontos de Vácuo e você ganha dois Pontos de Vácuo. Isso não permite que você tenha mais Pontos de Vácuo que seu Anel de Vácuo. Se seu oponente não tem mais que dois Pontos de Vácuo a perder, ele não pode mentir (ele ou permanece em silêncio ou conta a verdade). Aliados não podem mentir intencionalmente para lhe conceder esse bônus.

As Três Ordens de Tatuados (Monges)

Quando o Império foi fundado, Togashi se retirou para as montanhas ao norte com seus dois vassalos: Mirumoto e Agasha. Aqueles que seguiram o Kami Dragão para as montanhas foram enviados ou para Agasha ou para Mirumoto para serem treinados. Aqueles que não pertenciam a nenhum deles ainda se ajoelhavam perante Togashi para estudar aos seus pés. Esses homens e mulheres foram chamados de ise zumi, os tatuados, e formaram a primeira ordem de monges não diretamente devotados a Shinsei ou a uma das Fortunas. Esses ise zumi foram os olhos e ouvidos mortais de Togashi no Império, assim como seus mensageiros de primeira mão a respeito da obra da alma mortal. O ritual que iniciava um ise zumi envolve horas de meditação entre o novato e Togashi, que culminava com o Kami Dragão tatuando uma imagem na pele do monge que representava uma faceta da alma do iniciado. Ajudado pela magia do Dragão, esses homens e mulheres procuraram a iluminação por vários meios e sempre se aventurando pelo Império.

Hoje, os monges do Clã Dragão são divididos em três Ordens: os seguidores de Togashi, o Dragão Eterno, os seguidores de Hitomi, a Dama da Lua, e os seguidores de Hoshi, o Andarilho

Celestial. Enquanto todas as três Ordens e monges ainda cresçam em número por poucos mortais que nutrem um misterioso desejo de se aventurar nas Montanhas do Dragão, os Hitomi e Hoshi ganham membros por outros meios também. Os Hitomi normalmente adquirem suas tatuagens espontaneamente, pois as bênçãos da Lady Lua podem fazer com que uma tatuagem mística se forme por si só, ou dos filhos dos monges Hitomi que não escolheram uma vida celibatária eventualmente nascem com tais dons. A Ordem de Hoshi normalmente recruta aqueles que desejam se juntar em sua busca por justiça, pois monges Hoshi normalmente são enviados por todas as terras do Dragão para ajudar os Mirumoto em lidar com bandidos ou para reforçar a lei.

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 1,5
Perícias: Artesanato, Jiujutsu, Meditação (Recuperação de Vácuo), Teologia, quaisquer três Perícias.
Equipamento: Quaisquer duas armas camponesas; kimono e sandálias, kit de viagem; 2 koku

As Três Ordens do Clã Dragão ganham tatuagens místicas durante seus estudos dos mistérios universais. Essas tatuagens têm um poder inato, e também invoca as reservas interiores da alma. As tatuagens refletem a natureza interior do monge, que às vezes é tida com surpresa até mesmo por seu detentor. Ao escolher as tatuagens, esteja pronto para explicar como elas refletem a alma de seu personagem.

Tatuados começam o jogo com duas tatuagens. Essas tatuagens geralmente têm habilidades que podem ser invocadas, apesar de algumas terem efeitos que estão sempre ativos a menos que você escolha cancela-los. Para interromper temporariamente os efeitos de uma tatuagem, você deve fazer uma rolagem de Meditação com um NA de 15 + 5 para cada Nível de Perspicácia que você tenha. Uma vez que o poder da tatuagem tenha parado, você deve fazer uma ação para retornar seus efeitos. Cada tatuagem só pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu Nível de Perspicácia, incluindo o retorno dos efeitos da tatuagem que poderiam de outro modo ter um efeito constante.

Cada tatuagem tem um efeito que geralmente aumenta à medida que você ganha Níveis de Perspicácia. Quando você alcança um novo Nível de Perspicácia, você pode escolher outra tatuagem para adicionar ao seu personagem. Os Togashi e os Hoshi passam por um processo ritualístico que envolve pintar a nova tatuagem na pele do monge e aumentar os aspectos da sua alma. Os Hitomi meramente meditam em um dos oratórios da Lady Lua e a imagem espontaneamente se forma em sua pele. Monges da família Togashi (os chamados *ise zumi*) tendem a receber tatuagens que provocam cura e efeitos mágicos harmônicos, os Hitomi (*kikage zumi*) normalmente ganham tatuagens destrutivas orientadas fisicamente, e o poder dos Hoshi (*tsurai zumi*) reflete um equilíbrio entre os dois, normalmente aumentando suas capacidades físicas e espirituais. Algumas tatuagens só podem ser obtidas por membros de determinada Ordem.

Se o efeito de uma tatuagem mudar seu Nível de Perspicácia (aumentando um Atributo de modo que um Anel aumente), você não aplica esse novo Nível de Perspicácia em hipótese alguma.

Tatuagens

Águia

Apesar de você não voar como o totem dessa tatuagem, você chega perto. Você pode ativar essa tatuagem para fazer um grande salto. De uma corrida inicial, você pode pular um número de metros igual à sua Água x 4, metade do qual diretamente para cima ou em linha reta. Quando cair de uma distância igual ou inferior a esse máximo, você não sofre dano se obtiver sucesso numa rolagem de Agilidade NA 15.

Araruta

Invocando o símbolo desta potente erva curativa, você pode se curar ou a qualquer outro personagem por uma quantidade de Feridas igual ao seu Nível de Perspicácia x 10. Você pode curar as feridas de outro personagem quantas vezes por dia você quiser, mas você pode curar-se apenas um número de vezes por dia igual ao seu Anel de Vácuo. Quando você cura as Feridas de outro personagem, metade dessas Feridas (arredondadas para baixo) são aplicadas a você, e só poderá ser curada pela passagem do tempo ou meios naturais.

Bambu

Essa tatuagem lhe concede o poder do bambu, a planta que sobrevive mesmo aos cruéis invernos. Você aumenta seu NA de Acerto pelo seu Nível de Perspicácia + 5. Esse efeito dura um número de rodadas igual ao seu Nível de Perspicácia + 1.

Caranguejo

Uma antiga história retrata o caranguejo como sendo a armadura do Imperador, e esse totem lhe protege também. Quando você ativa essa tatuagem, você ganha Carapaça igual ao seu Nível de Perspicácia + 1 por um número de rodadas igual ao dobro de seu Nível de Perspicácia. Essa tatuagem só pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu Anel de Vácuo.

Centopéia

Essa tatuagem aumenta seu movimento para seu Anel da Água x 30 m por no máximo um dia inteiro. Enquanto se movendo dessa maneira, seu NA de Acerto é aumentado pelos seus Reflexos + Nível de Perspicácia. Uma vez que seja desativada, você está efetivamente Inconsciente (a tatuagem da Pinha pode negar isso), e deve descansar pela quantidade de tempo durante o qual correu, multiplicada por (6 menos seu Nível de Escola).

Corvo

O corvo se aventurou nas Terras Sombrias para ajudar Shinsei a guiar os Sete Trovões para Fu Leng, mas suas penas coloridas foram enegrecidas pela jornada. Essa tatuagem lhe dá completa imunidade à Mácula das Terras Sombrias, amenas que você voluntariamente se sujeite a ela (como praticando maho). A natureza dessa tatuagem chama a atenção das bestas das Terras Sombrias (ou personagens Perdidos) como se você fosse feito de puro jade — eles preferem atacar você quando têm uma escolha, e é impossível para você evitar que lhe notem.

Dragão

Invocando o símbolo de seu Clã, você sopra uma golfada de chamas de sua boca. Você rola para atacar com seu Anel de Fogo/Nível de Perspicácia (mantendo o Anel), e pode atacar um número de alvos igual ao seu Nível de Perspicácia, todos a menos de 15 m. Para rolar dano, você rola novamente seu Anel de Fogo/Nível de Perspicácia, mantendo um número de dados igual ao seu Anel. Você sofre (5 menos seu Anel de Vácuo) dados de Feridas quando usa essa tatuagem, mas não pode reduzido abaixo de Caído por essas Feridas.

Erupção

Invocando o aspecto furioso desse elemento, você ganha a habilidade de canalizar seu Fogo interior em seus oponentes. Quando você faz um ataque desarmado contra um oponente e causa dano, você pode ativar essa tatuagem para criar uma explosão de chamas que causa XkX de dano ao seu oponente, onde X é o seu Anel de Fogo. Este dano é distinto, mas aplicado juntamente com o dano normal desarmado. Você toma um número de Feridas igual ao seu Anel de Fogo. Essa tatuagem só pode ser tida por kikage zumi.

Gato

Simbolizando riqueza, conforto e boa fortuna, o gato aumenta sua habilidade de apelar aos outros com sua personalidade afável. Você pode ativar essa tatuagem para ganhar um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Perspicácia em Rolagens de Perícias Sociais por uma hora, uma vez por dia. Essa tatuagem só pode ser tida por ise zumi.

Leão

Como o Clã de mesmo nome, essa tatuagem simboliza uma natureza guerreira e maestria intuitiva do combate. Quando você ativa essa tatuagem, você rola um número de dados extras igual ao seu Nível de Perspicácia em todas as Rolagens de Perícias Bugei por um número de rodadas igual ao seu Nível de Perspicácia + 1.

Lua Cheia

Também chamada de Benção da Lady Lua, essa tatuagem é comum entre os membros dos kikage zumi, mas não é inédita entre os tsurai zumi. O poder da Lua Cheia pode minar o chi dos outros. Como sua ação, você pode fazer uma rolagem Disputada de Vontade com um oponente e invocar o poder dessa tatuagem. Se falharem, eles perdem imediatamente um Ponto de Vácuo. Se essa tatuagem estiver sendo usada sob a luz do sol, você deve gastar um Ponto de Vácuo para ativa-la.

Lírio

O lírio é conhecido por ser a última coisa com que Shinsei falou antes de desaparecer do Império, e tem cinco pétalas — uma para cada um dos Cinco Anéis. O poder do lírio permite que você substitua seu Anel de Vácuo por qualquer Atributo por um número de rodadas igual ao seu Nível de Perspicácia.

Morcego

O símbolo do morcego concede reflexos sobrenaturais, aumentando seus Reflexos pelo seu Nível de Perspicácia quando invocado. Esse efeito dura um número de rodadas igual ao seu Nível de Perspicácia + 1.

Nuvem

Quando se invoca o poder das nuvens celestes, você ganha uma conexão inata com os espíritos desse mundo e dos outros. Você pode invocar Sentir e Comunicar como se fosse um shugenja de Nível de Escola igual ao seu Nível de Perspicácia, e pode usar essas invocações para falar tanto com kamis elementais e espíritos escondidos de outros Reinos Espirituais. Espíritos invisíveis são perfeitamente visíveis para você.

Oceano

Rokugan se orgulha do oceano por sua infinita profundidade. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para negar uma simples necessidade capitular de sono ou comida e bebida. Você pode também tentar invocar as profundas reservas do Oceano e renovar um número de Pontos de Vácuo igual ao seu Nível de Perspicácia. Para fazer isso, você deve fazer uma rolagem de Vácuo/Meditação com um NA determinado pela adição e Pontos de Vácuo sendo renovados e o número de vezes que você usou esse poder hoje (incluindo o uso atual), multiplicando então o resultado por 10. Por exemplo, se Togashi Teijo usou essa tatuagem pela primeira vez no dia para recuperar todos os quatro Pontos de Vácuo, ele faria uma rolagem de Vácuo/Meditação a um NA de 50 (4 + 1 multiplicados por 10). Se você falhar nessa rolagem, você está perdido nos mistérios de sua meditação por um número de horas igual a 6 menos seu Nível de Perspicácia.

Sol

Essa tatuagem lhe concede conexão com ao Lorde Sol e toda a sua glória. Enquanto exposto completamente à luz do sol, você pode invocar o poder dessa tatuagem para ganhar um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Perspicácia numa Rolagem Simples.

Outras Tatuagens

Jogadores devem se sentir livres para projetarem suas próprias tatuagens, baseados nos níveis de poderes apresentados nas tatuagens existentes. Efeitos de tatuagens raramente devem ser capazes de afetar outros personagens, com a exceção óbvia de tatuagens de dano ou de ampliações para combate. Tatuagens devem melhorar o personagem Dragão em alguma maneira, possivelmente com um pequeno custo que se equilibra à habilidade. Tatuagens podem aumentar Atributos à medida da diminuição de outros Atributos, ou conceder competências em certas áreas enquanto removendo de outras. Todas as tatuagens criadas pelos jogadores devem ser aprovadas pelo MJ.

Escolas do Clã Escorpião

Escola de Bushis Bayushi

Fundada pelo Kami de mesmo nome, a Escola de Bushis Bayushi incorpora o talento único do Clã Escorpião pela sutileza, distração e graça mortais. Se os Bayushi não são famosos pelos seus guerreiros, é por uma boa razão: os estudantes dessa escola preferem o anonimato. Um Escorpião não procura glória, mas vitória, e quando seu adversário subestima suas habilidades, a vitória está quase alcançada.

O estilo Bayushi é muito arrojado comparado ao de outras escolas, concentrando-se em fintas, técnicas de desarme, e métodos de desconcentrar inimigos como duelar com a mão esquerda. Um Bayushi é ensinado a atacar rapidamente e deixar seu adversário incapaz de responder. “Ataque primeiro, ataque por último” é o mantra escrito nas paredes do dojo em Kyuden Bayushi.

Aqueles que viram os espadachins Bayushi em combate dizem que seu estilo de luta lembra uma complexa dança circular. É um estilo de beleza e precisão, mas mesmo a estética de seu estilo tem seu propósito. Como outros aspectos do estilo Bayushi, seus movimentos graciosos distraem o inimigo. Um oponente pêgo distraído pela fluída beleza dos movimentos do Bayushi morrerá ainda mais rápido.

Devido à sua não ortodoxa abordagem em combates, pode ser algo surpreendente que o treinamento padrão de um Bayushi seja muito tradicional. Apenas o uso do arco e da katana são partes padrões do currículo da escola. Enquanto os jovens bushis não são desencorajados de dominarem outras armas, espera-se que sejam espadachins antes e depois. Um Escorpião sabe que nenhuma arma se compara a uma katana; substituindo-a por uma arma inferior golpearia a graça mortal das técnicas do Escorpião.

O Escorpião graciosamente saúda estudantes de outros Clãs que desejam aprender as Técnicas Bayushi. A verdadeira letalidade da Escola Bayushi se origina mais da combinação das filosofias do Escorpião do que da técnica isolada. Por seis dias da semana, todos os estudantes em curso treinam com os outros estudantes mais jovens do Escorpião. No sétimo dia, o sensei se encontra a sós com cada estudantes, e discute o que os estudantes aprenderam das fraquezas nas técnicas de seus visitantes.

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 1,5
Perícias: Corte (Manobra Política), Defesa, Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, qualquer Perícia Alta ou Baixa
Equipamento: Katana, Wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve; kimono e sandálias, kit de viagens; 7 kokus

Técnicas

Nível 1: O Caminho do Escorpião

Bushis do Escorpião parecem sempre pegar seus adversários desprevenidos. Você rola uma quantidade de dados adicionais igual ao seu Nível de Escola em Rolagens de Iniciativa. Inimigos não podem usar a Vantagem Reflexos de Combate para trocar de Iniciativa com você. Você ganha um bônus de +5 ao seu NA de Acerto contra qualquer oponente com uma Iniciativa menor.

Nível 2: Pinças e Cauda

A infame finta Escorpião foi a causa da morte de muitos samurais tolos. Quando fazendo a manobra Finta, você ganha dois Aumentos Gratuitos de uma Finta bem sucedida ao invés de um. Adicionalmente, se um oponente lhe atacar e errar, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Anel de Ar em qualquer ataque contra esse oponente que ocorra antes do seu próximo turno.

Nível 3: Ataque com a Cauda

Bushis Escorpião têm uma incrível precisão em seus ataques. Você ganha um Aumento Gratuito quando tentando fazer um Ataque Mirado, Desarme ou Derrubada. Durante uma tentativa de Desarme, seu oponente rola e mantém um dado a menos (ao mínimo de um) na Rolagem Disputada para manter sua arma em punho. Você pode fazer dois Aumentos adicionais na rolagem de ataque inicial de Desarme para ficar com a arma desarmada.

Nível 4: Ataque Por Cima, Ataque Por Baixo

Seus reflexos e precisão rápidos combinam-se para lhe dar aberturas extras. Você pode fazer um ataque extra por rodada. Seu NA de Acerto contra inimigos com uma Iniciativa menor aumenta para +10.

Nível 5: As Pinças Seguram, a Cauda Ataca

Mestres Escorpiões mostram um supremo controle em seus ataques, nunca cometendo esforços excessivos. Você agora pode declarar Aumentos depois de fazer uma rolagem de ataque. Você pode decidir se seu ataque é na verdade um Desarme, Finta ou Derrubada depois do ataque ser rolado. Inimigos devem fazer dois Aumentos adicionais para fazer Golpes Mirados, Desarmes, Fintas ou Derrubadas contra você.

Escola de Shugenjas Soshi

Os Shoshi são uma família de contradições. Apesar de suas maiores fortalezas nas terras do Escorpião estarem em áreas remotas, os Shoshi são carismáticos e cosmopolitas. Eles são uma família extremamente social, sagaz em aprender novas perícias e explorar novas áreas de conhecimento. Enquanto outras famílias de shugenjas no Império têm campos de estudos óbvios, os Soshi não parecem ter uma especialização clara. Os Soshi podem dizer que a pesquisa difusa *é* a área deles, e que cada Soshi é encorajado a achar e explorar sua própria área de especialização com incessante entusiasmo.

Como cabe à família de shugenjas mais famosa do Escorpião, os Soshi são muito talentosos em magias de ilusão. Os caminhos para suas montanhas natais são tortuosos e patrulhados por kamis enganosos, postos por sacerdotes Soshi para confundir visitantes indesejados. Os espíritos quase não diferenciam aliados de inimigos, mas nunca detêm aqueles com negócios legítimos. A arte de esconder seus castelos de tal maneira requer uma comunhão interminável com os espíritos. Todos os estudantes Soshi devem, em algum momento, contribuir para essa monumental tarefa, e todos conseqüentemente desenvolvem facilidade com feitiços ilusórios.

O mundo religioso de Rokugan é quase sempre atado à política, um relacionamento que o Escorpião não deixa de notar. Como resultado, todos os shugenjas Soshi treinam nas artes da etiqueta e política assim como magia e filosofia. O dever de um Sohi na corte é aguardar e observar. Enquanto os Cortesãos Bayushi movem-se abertamente e suas contrapartes reagem a ameaças, um Sohi apenas observa e acumula informação despercebida. Apesar da magia não ser sempre necessária para cumprir este papel, decididamente é uma vantagem.

Bônus: +1 Atenção
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, Corte, Etiqueta, Meditação, Feitiçaria, Furtividade (Invocação), Teologia
Equipamento: Wakizashi, tanto; kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 7 kokus
Afinidade/Deficiência: O estilo de magia dos Soshi possui uma gritante similaridade às suas contrapartes da Garça, os Asahia. Porém, onde os Asahina valorizam o Ar e evitam o Fogo por sua preferência pela paz e não pela violência, os Soshi possuem uma Afinidade por Ar e Deficiência por Fogo pela sua preferência por eliminar obstáculos por sutilezas ao invés do confronto direto.

Técnica: Suspiro de Soshi

Shugenjas Soshi ganham um Aumento Gratuito quando invocando Segredos no Vento, Poça Refletora, e Essência do Ar assim como um Aumento Gratuito em toda Rolagem de Furtividade sempre que tentar invocar um feitiço sem ser notado (vide Invocando com Sutileza, pág. 186). Todo shugenja Soshi começa o jogo com Segredos no Vento como Habilidade Inata.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, Segredos no Vento, mais 3 de Ar, 2 de Água, 1 de Terra.

Escola de Cortesãos Bayushi

Os estudantes da famosa Escola de Cortesãos Bayushi são os predadores das cortes de Rokugan. Enquanto os Bushis Bayushi preferem mascararem a periculosidade de suas técnicas com autorecriminação, os cortesãos do Clã Escorpião não o fazem. Se você não é um de seus aliados, você é um de seus inimigos. Ninguém é tão ciente da sua temível reputação de vilania como os próprios cortesãos Bayushi — eles gastaram onze séculos cuidadosamente cultivando essa reputação.

Essa reputação temível oculta o verdadeiro propósito dos cortesãos Bayushi da mesma maneira que o anonimato protege os bushis Bayushi. Um cortesão Bayushi pode ameaçar, mas raramente se espera que cumpra essas ameaças. Ele pode sempre convencer um inimigo que ajudar o Escorpião é mais simples e menos doloroso que se opor a ele.

Um Bayushi não ameaça porque é odioso, rancoroso ou desonrado. Ele ameaça porque sabe que suas técnicas são mais eficazes do que, digamos, os métodos amigáveis dos Doji. Alguns homens agirão por amizade ou obrigação, mas muitos mais agirão por medo. Certamente, inimigos que tentarem apostar no blefe de um Bayushi perceberão que um Bayushi raramente blefa. Um predador pode preferir não matar, mas também não pode permitir que a presa perceba que não tem dentes.

Bônus: +1 Atenção
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, Corte, Enganar (Sedução), Etiqueta (Sinceridade), Investigação (Interrogatório), qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Baixa
Equipamento: Wakizashi, tanto; vestido de corte, kimono e sandálias, kit de viagens; 15 kokus

Técnicas

Nível 1: Fraqueza é Minha Força

Um Cortesão Bayushi instintivamente sente as falhas alheias, e se aproveita delas. Sempre que você fizer uma Rolagem Disputada de Perícia Social, você ganha um Aumento Gratuito para cada 2 pontos de Desvantagem de seu oponente que você estiver ciente. Se seu oponente tem Desvantagens que você ainda não conhece, você ganha, ao invés disso, um Aumento Gratuito para cada 4 pontos de suas Desvantagens, mas sabe quantos Aumentos você tem e assim imediatamente sente que há algo a mais para aprender sobre seu oponente. Desvantagens possuídas sem que dêem Pontos de Personagem, todavia, contam para o valor normal. Qualquer momento em que você tenha sucesso numa Rolagem Disputada de Perícia Social, você ganha um Aumento Gratuito em sua próxima Rolagem Disputada de Perícia Social contra esse oponente.

Nível 2: Águas Rasas

A mais forte das estruturas tem um ponto fraco, e o olho atento de um Cortesão Bayushi é treinado para achar essas fraquezas. Você pode observar um alvo por uma simples rodada e fazer uma Rolagem Disputada de Atenção para aprender seu Atributo mais baixo (Vácuo conta como um Atributo para propósitos dessa Técnica) e seu Nível nesse Atributo. Você pode fazer Aumentos nessa rolagem para aprender Atributos adicionais, do mais baixo para o mais alto. Quando um oponente tenta usar uma Perícia ou Técnica para determinar seus Atributos, você pode gastar um Ponto de Vácuo para lhe dar uma informação falsa.

Nível 3: Segredos são Marcas de Nascença

A esse nível de treinamento, o cortesão é mais talentoso em escavar os segredos alheios. Obtendo sucesso numa Rolagem Disputada de Atenção durante uma conversa, você pode aprender informações úteis sobre um oponente. O oponente deve escolher revelar uma das seguintes opções a você: duas Desvantagens (à escolha dele), todas as Vantagens, seus três maiores Atributos, ou os Níveis e Ênfases de suas Perícias. Se o alvo escolher algo que não seja suas Desvantagens, ou revelar informação que você já saiba, esse alvo não pode re-rolar 10's em Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra você por um dia inteiro. Você não pode usar essa Técnica contra o mesmo oponente mais que uma vez por dia.

Nível 4: Suave Ferrão do Escrutínio

Um Cortesão Bayushi trama uma trajetória de rumores para minar a reputação de seu inimigo; aqueles relacionados com os Bayushi são sábios para não resistirem às suas demandas. Quando usando a Ênfase Boatos da Perícia Corte para espalhar um boato, seu Nível de Glória é aumentado pelo seu Nível de Escola. Você não precisa declarar Aumentos para disfarçar o fato que você é a origem de quaisquer rumores que espalhe (porém, se você quiser dar crédito ao rumor, você pode). Se você possui a Vantagem Chantagem, você pode escolher quais dados o personagem Chantageado mantém em qualquer Rolagem Disputada de Perícia Social contra você. Você pode adicionar seu Anel de Ar para todas as Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra um oponente se você sabe o Nível do Atributo que seu oponente está usando na rolagem.

Nível 5: Sem Mais Máscaras

A esse nível de competência, a habilidade de um Cortesão Bayushi de manipular a verdade é tanta que ele pode alterar completamente a maneira que um inimigo é percebido nas cortes. Se você usar a Ênfase Boatos da Perícia Corte para espalhar um boato com sucesso e gastar um Ponto de Vácuo, você pode dar ao alvo uma das seguintes Desvantagens: Má Reputação, Obrigação (ao indivíduo de sua escolha) (4 pontos), ou Azar (6 pontos, aplicado apenas a Rolagens de Perícias Sociais — se o alvo é um PNJ você decide quanto o Azar ocorre). Pessoas que ouçam os boatos sabem que você impôs as Desvantagens por iniciar o rumor. O alvo não recebe pontos pela Desvantagem. Se o alvo confrontar você publicamente e fizer uma Rolagem Disputada de Atenção denunciando você como o caluniador, a Desvantagem é permanentemente removida. Você deve continuar a espalhar o boato e gastar um Ponto de Vácuo por dia, ou as pessoas pararão de falar sobre o rumor e a Desvantagem desaparece.

Escola de Shinobis Shosuro

Os Shinobis são a escola mais secreta no mais secreto dos Clãs em Rokugan, e por uma boa razão. Os Shinobis são espiões, sabotadores e assassinos. Quando a diplomacia, a força das armas, e magias falham, cabe aos Shinobis protegerem os interesses do Escorpião. Apesar de alguns pensarem em chamá-los de ninjas, é tolice deixar que ouçam o termo; a família Shosuro crê que os demoníacos assassinos Goju orgulhosamente usariam o nome "ninja".

Muitos estudantes Shosuro vieram de outras escolas do Escorpião quando começaram a mostrar grande talento na furtividade ou nos frios instintos que são tão úteis para um assassino. Muitos são instruídos em particular enquanto continuam os estudos em outras escolas, adaptando disfarces como samurais ou cortesãos enquanto continuam seu treinamento shinobi. Não raramente, um Shinobis Shosuro tem uma vida completa e deveres além daqueles que aprende nesta escola. Quando seu Clã clama por ele, suas perícias estão prontas, mas até lá esses mortais samurais se escondem bem à vista.

Um shinobi é treinado para se mover silenciosamente, matar eficazmente, e se aquietar nas sombras. Eles também são conhecedores em todos os aspectos do submundo criminal de Rokugan, pois seus deveres podem requerer que procurem ajuda ou informação lá.

Acima de tudo, a possessão mais preciosa de um shinobi é sua identidade. Um shinobi disfarça sua verdadeira natureza daqueles em quem não confia plenamente. O Império odeia ninjas, e apesar dos shinobis não se considerarem ninjas, eles reconhecem que suas táticas são tão similares que há pouca diferença aos olhos de seus inimigos. Shinobis que sejam expostos devem dizer que agem sem o conhecimento do Clã Escorpião. Eles não revelam nada sobre seu treinamento ou objetivos. Se não houver possibilidade de fuga, um shinobi capturado tirará sua própria vida para não arriscar revelar os segredos do Escorpião sob tortura.

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 0,5
Perícias: Atletismo, Enganar, Defensa, Kenjutsu, Projéteis Ninja, Furtividade (Esgueirar), Submundo
Equipamento: Wakizashi, ninja-to; dez shurikens, qualquer arma, armadura ashigaru, roupa negra, kimono e sandálias, kit de viagens; 10 kokus

Técnicas

Nível 1:A Sombra Não Tem Máscara

Um Shinobi é rápido e alerta, sempre preparado para o combate. Você rola e mantém um número adicional de dados igual ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens de Furitividade. A

Postura de Defesa Total não interfere em seu movimento. Você é sempre considerado em Defesa Total exceto que declare o contrário.

Nível 2: A Sombra Não Tem Misericórdia

O Shinobi ataca rapidamente das sombras, sem se conter. Seus Aumentos em Rolagem da Perícia Furtividade e rolagens de ataque contra pessoas que não saibam onde você está não são limitados pelo seu Vácuo. Se você está usando uma Perícia para a qual você tem a Vantagem Grande Potencial, você ganha dois Aumentos Gratuitos. Você pode adicionar duas vezes o seu Anel de Fogo ao seu NA de Acerto quando não estiver usando armadura.

Nível 3: A Sombra Não Tem Forma

Um Shinobi que tenha alcançado esse nível de perícia pode se mover com uma seqüência de movimentos enganadores. Os inimigos têm dificuldade para atacar tal oponente, nunca exatamente certos da localização do Shinobi. Na sua ação, você pode aumentar seu NA de Acerto por qualquer número até seu Fogo x 5. Todos os seus NA's exceto os para rolagens de Furtividade, Defesa e Atletismo sofrem uma penalidade idêntica até o seu próximo turno. Usar a Perícia Furtividade para Esgueirar na interfere mais em seu movimento.

Nível 4: A Sombra Não Tem Matéria

Um Shinobi se move com tamanha velocidade e precisão que pode fazer que seu alvo hesite, dando-lhe o tempo necessário para desferir o golpe mortal. Você agora pode fazer um ataque adicional por rodada. Uma vez por rodada, você pode gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma rolagem de Agilidade/Furtividade quando um oponente atacar você ou invocar um feitiço que o alveje. Se sua rolagem for maior que a dele, o ataque automaticamente erra ou o feitiço automaticamente falha. Você *não* pode fazer um ataque adicional na rodada seguinte à do uso dessa habilidade.

Nível 5: A Sombra Não Tem Alma

Um mestre da escola Shinobi raramente é visto em combate, pois quando percebem que ele está lá, o destino do inimigo já está selado. A dificuldade sofrida pelo uso de A Sombra Não Tem Forma agora é igual à metade do aplicado ao seu NA de Acerto. Seus 7's, 8's e 9's explodem assim como se fossem 10's em qualquer rolagem de dano contra um oponente que não saiba onde você está. Esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dado por rolagem. Assim, se você rola um 8, então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rolar um 8 e então re-rolar um 10, o 10 explode normalmente.

Escolas do Clã Fênix

Escola de Bushis Shiba

Enquanto muitos bushis são chamados para protegerem os membros não-combatentes de seus Clãs, os Bushis Shiba são de longe os melhores yojimbos em Rokugan. Quando Shiba se ajoelhou diante de Isawa e prometeu proteger seus descendentes, ele fez um juramento que seria obedecido enquanto o Clã Fênix existisse. Apesar dos Bushis Shiba serem treinados nas artes da guerra convencionais e simples táticas de combate, seu treinamento inicial se concentra em serem capazes de protegerem os shugenjas do Clã com suas vidas. Bushis Shiba gastam uma grande quantidade de tempo refinando seus reflexos contra ataques de todos os ângulos numa variedade de situações. O treinamento desses bushis se concentra nos aspectos materiais e espirituais do combate, e estudantes da escola gastam uma igual quantidade de tempo se exercitando fisicamente e meditando para alcançar a harmonia entre corpo e alma. Os quase sobrenaturais reflexos e percepção de um bushi Shiba são originados tanto de seu intenso treinamento físico e um profundo bem-estar espiritual. Estudantes da escola são treinados normalmente junto com os shugenjas enquanto estes estudam os mistérios do Vácuo, e vários bushis Shiba são capazes de sentirem o ir e vir dos elementos semelhantemente a um shugenja. Mesmo com suas excepcionais habilidades, poucos bushis Shiba entram em conflitos por vontade. Apesar de serem guerreiros, seus profundos conhecimento à cerca dos caminhos do universo os levam a desenvolver uma apreciação pela vida que é ausente a outros bushis.

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Meditação (Recuperação de Vácuo), Lanças, Teologia, qualquer Perícia Alta ou Bugei
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), naginata, armadura leve; kimono e sandálias, kit de viagens; 2 kokus

Técnicas:

Nível 1: O Caminho da Fênix

Bushis Shiba se movem pela batalha como o Vácuo se move pelos outros elementos. Quando você declara sua Postura de Combate, você também declara se adicionará seu Anel de Vácuo para seu NA de Acerto, suas rolagens de ataque, ou rolagens de dano. Esse bônus dura até que você escolha muda-lo durante sua oportunidade de mudar de postura. Quando fazendo uma ação, você pode gastar quantos Pontos de Vácuo você quiser.

Nível 2: Dançando Com os Elementos

Bushsi Shiba gastam muito de seu tempo preparando-se para protegerem os shugenjas da Fênix. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em qualquer rolagem de ataque corporal, mas esses Aumentos só podem ser usados para Guardar um aliado. Se você Guardar um aliado com sucesso, quaisquer bônus ao seu NA de Acerto são compartilhados com este aliado também, juntamente com o bônus normal. Sua profunda conexão ao Vácuo permite que aumente ou diminua o NA de qualquer feitiço invocado em você por 5.

Nível 3: Um Com o Vácuo

Você permanece calmo no meio do combate. Você agora pode fazer um ataque adicional por rodada, e pode adicionar o dobro do seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto.

Nível 4: Mover Com o Mundo

Estudantes avançados da Escola Shiba compreendem que não apenas são partes do universo, mas o universo se estende também dentro deles. Você dobra o bônus ao seu NA de Acerto, rolagens de ataque, ou rolagens de dano concedido pela sua técnica de Nível 1. Sempre que outro personagem gastar um Ponto de Vácuo a 15 m de você, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Vácuo contra esse personagem. Se você tiver sucesso, você ganha um Ponto de Vácuo (mas não pode exceder o seu máximo). Essa habilidade ativa-se mesmo quando você está inconsciente da fonte da rolagem de Vácuo, mas você não aprende nada à cerca da fonte ou natureza de como o Ponto de Vácuo originalmente foi gasto.

Nível 5: Toque do Vácuo

Mestres da Escola Shiba vêem o universo como um véu sobre os elementos puros para que as mentes menores possam compreender o mundo. Para cada Ponto de Vácuo que você gastar, você ganha os efeitos de gastar dois, quando aplicável. Você também pode trocar qualquer dado rolado ganho a partir do gasto de Pontos

de Vácuo por dados mantidos e vice-e-versa. Por exemplo, se você normalmente rola 8k4 numa Rolagem de Perícia, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar2k2 em sua rolagem, ao invés do habitual 1k1. Alternadamente, você pode escolher ganhar 1k3, 0k4, 3k1 ou 4k0.

Escola de Shugenjas Isawa

Aqueles de fora da família Isawa às vezes comparam a Escola Isawa à Escola de Duelos Kakita — ambas as primeiras escolas de suas artes, fundadas por homens que foram considerados os maiores praticantes que já viveram. Apesar da família Isawa apreciar a comparação, eles a acham injusta. Apesar de Kakita treinar o caminho da espada, ele certamente não o inventou. Kakita também não descobriu o aço e o espalhou pelo Império. Isawa não apenas ajudou os clãs a compartilharem sua arte, mas também o fez quando poucos entendiam as diferenças fundamentais entre os elementos. Mesmo assim, Isawa, sozinho, dominou completamente o caminho do Vácuo, e poucos shugenjas fora da Fênix se compararam à sua perícia. A Escola Isawa não é apenas a mais proeminente nas artes da magia, é o repositório das tradições e técnicas que precedem o Império. As escolas de bushis dos Clãs podem competir entre si para provarem sua superioridade, mas ninguém contesta a dominância dos Isawa entre os shugenjas. Apenas raramente não-Fênix são convidados para integra-la, e mesmo aqueles entre os Isawa não têm lugar garantido nos dojos de sua família. Os Isawa não compartilham seus segredos por pouco, pois poucos podem dominar tanto as complexas técnicas que ensinam e a enorme responsabilidade de carregar tal poder.

Bônus: +1 Inteligência
Honra:2,5
Perícias: Caligrafia, Meditação, Feitiçaria (Conhecimento Elemental na Afinidade do personagem), Teologia, qualquer Perícia de Conhecimento, quaisquer duas Perícias Altas
Equipamento: Wakizashi, tanto; kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 4 kokus
Afinidade/Deficiência: A família Isawa são os descendentes e nomeados pelo primeiro Trovão da Fênix. A orientação de Isawa ajudou os sacerdotes dos Clãs nascentes a formarem escolas e o poder do Trovão da Fênix não parecia limitada à idéia de preferência de um elemento sob outro. Shugenjas da Escola Isawa não têm Deficiência. Você pode escolher qualquer Elemento como seu Elemento de Afinidade.

Técnica: Arte de Isawa

Universalmente tidos como os mais proeminentes shugenjas de Rokugan e os maiores conhecedores dos cinco elementos, estudantes da Escola Isawa estudam cada um dos quatro elementos básicos como suas contrapartes nos outros Clãs, mas não se intimidam diante dos mistérios do Vácuo. Enquanto outras famílias de shugenjas acham que tentar tocar o elemento do Vácuo leva à loucura, a conexão de Isawa a ele ajuda suas mágicas. Sempre que invocar um feitiço, você pode gastar quantos Pontos de Vácuo você quiser, e Pontos de Vácuo gastos em seu elemento favorecido contam como dois.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, mais 3 feitiços de sua Afinidade e 3 dos outros elementos.

Escola de Cortesãos Asako

Enquanto Isawa era poderoso e Shiba foi sábio, ninguém duvidava que Lady Asako possuía um talento que faltava às vezes a esses dois homens — compreensão ilimitada. A paciência de Asako parecia infinita, tanto em lidar com os outros ou em pesquisar algum problema para seu amigo Shiba. Houve vários momentos em que a mente astuta de Asako e sua interminável perseverança prevaleceram depois de tudo ter sido vencido no Clã Fênix, e isso não se seguiu sem ser notado. Quando as cortes dos poderosos nobres começaram a se formar, se tornou claro que Asako era a mais adequada para lidar com tais situações. Apesar dela não poder estar em todos os lugares ao mesmo tempo, muitos de seus vassalos vieram a entender seus caminhos e foram enviados para representar a Fênix em terras de outras famílias. A tradição dos Asako representarem a Fênix como diplomatas e embaixadores eventualmente cresceu a uma proporção oficial, e a Escola de Cortesãos Asako foi fundada. Estudantes da Técnica de Asako aprendem duas máximas primárias: que dedicação vence quando tudo mais falhou, e que as lições do passado se repetem continuamente. Cortesãos treinados pelos Asako gastam incontáveis horas nas vastas bibliotecas dos Asako, enriquecendo suas mentes e aprendendo pela história de uma tal maneira que nenhum sensei poderia superar. Apesar de haver senseis nessa escola, eles são efetivamente bibliotecários que ditam quais lições o cortesão aprenderá e decidem quando as conhecerão. Enquanto isso poderia vir a causar uma severa falta de graça social em muitas situações, os estudantes dos Asako também servem como os pesquisadores primários e intermediadores entre as famílias da Fênix. Com as eventuais relações conturbadas entre as famílias Isawa e Shiba, isso deixa os Asako um pouco acostumados a lidarem com essas situações freqüentes.

Bônus: +1 Atenção
Honra: 3,5
Perícias: Corte (Manobras Políticas), Etiqueta, Conhecimento: História (qualquer Ênfase), Meditação (Zanji), Cerimônia do Chá, Teologia, qualquer Perícia Alta
Equipamento: Wakizashi, tanto; dois kimonos e dois pares de sandálias, corcel, kit de viagens; 4 kokus

Técnicas

Nível 1: Tempo da Alma

Um verdadeiro Fênix sabe que a alma está sempre em paz mesmo em cercanias incomuns. Sempre que você fizer uma Rolagem de Perícia Social que você não iniciou, você rola um dado adicional para cada Nível obtido nessa Escola. O custo em Pontos de Experiência para aumentar qualquer Perícia de Conhecimento é reduzido pelo seu Nível de Perspicácia, ao mínimo de um ponto.

Nível 2: A Partir das Cinzas

Apesar de muitos dizerem que o proceder das cortes é dinâmico e espontâneo, os Asako entendem que há poucas surpresas para aqueles estudam os caminhos do mundo. Você ganha um bônus para qualquer Rolagem de Perícia de Conhecimento igual ao número de Perícias de Conhecimento que você possui no momento (em qualquer nível). Qualquer aumento feito numa Rolagem de Perícia Social conta como dois Aumentos.

Nível 3: Voz do Universo

Já com uma significante quantidade de conhecimento e sabedoria, o Asako continua a melhorar sua habilidade de resgatar mesmo a mais obscura informação no momento que a nota. Qualquer momento que você fizer uma Rolagem de Perícia de Conhecimento, você pode re-rolar um número de vezes igual ao Nível de Perspicácia e manter o melhor resultado.

Nível 4: Iluminação de Asako

A mente iluminada percebe paralelos entre o passado e o presente que escapam àqueles menos sábios. Uma vez por dia, você pode gastar dez minutos em conversação com um aliado para aconselha-lo num assunto diretamente pertinente a uma de suas Perícias de Conhecimento à sua escolha. Esse aliado ganha dois Pontos de

Vácuo (que podem exceder seu Anel de Vácuo) e um número total de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Perspicácia. Esses Pontos de Vácuo e Aumentos Gratuitos só podem ser gastos em rolagens que se relacionem diretamente ao assunto no qual você o aconselhou. Conhecimento (Terras Sombrias) concederia esse bônus no combate contra qualquer criatura das Terras Sombrias. Conhecer a Escola concederia esse bônus no combate contra estudantes da Escola em questão. Conhecimento (Clã Específico) se aplicaria a membros desse Clã. Submundo concederia esse bônus ao combate contra bandidos e ronins.

Nível 5: Sabedoria Eterna

Uma fala comum de um Fênix é que "a sabedoria da Fênix é eterna". Quando você faz qualquer Rolagem de Perícia de Conhecimento, seus 8's e 9's explodem como se fossem 10's. esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dia por rolagem. Assim, se você rola um 8 e então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rola um 8 e então re-rola um 10, o 10 explode normalmente. Você pode gastar uma simples rodada em conversação com uma pessoa e gastar um Ponto de Vácuo para imediatamente saber seu Nível em qualquer Perícia de Conhecimento que você possua.

Escola de Henshins Asako (Monge)

Quando Shiba morreu, garantindo que Shinsei e Shosuro pudessem retornar ao Império com as Escrituras Negras que derrubaram Fu Leng, Shinsei sussurrou no ouvido do Kami moribundo, lhe dizendo um segredo que revelava o caminho do destino da alma. O que Shiba viu permitiu que sua alma permanecesse no mundo mortal apesar da morte do seu corpo. Shiba levou esse segredo à única pessoa a quem confiaria tal conhecimento: Lady Asako. Ele a contou do grande destino do homem mortal, e da capacidade ilimitada de crescimento espiritual humana. Asako, por sua vez, instruiu seus mais confiáveis estudantes, e determinou que sua família guiaria a humanidade no Caminho do Homem. A determinação prevaleceu às palavras de Shinsei. Por um tempo, os Asako acreditavam que apenas eles representavam o ápice do potencial humano, e aqueles que dominavam o Caminho do Homem se tornassem semelhantes às Fortunas. Essa crença quase arruinou os nobres ideais de Lady Asako, mas os Henshins corrigiram seus caminhos depois que essa crença foi jogada por terra.

Os Asako não mais buscam se tornar o ápice da evolução humana e conseguir poderes, mas simplesmente existir em perfeita união com todos os elementos à sua volta. Enquanto muitas ordens monásticas buscam o mesmo objetivo, os Asako ainda crêem que a humanidade pode se tornar próxima à perfeição se tornando semelhantes às Fortunas. Estudantes do Caminho do Homem aprendem que não são mestres do destino humano, ,mas guias que devem ajudar toda alma mortal a obter grandeza. Os monges aprendem a guardar este segredo a todo custo para que não levem os outros a destruírem os já corrompidos Asako. Henshins carregam consigo um terrível segredo, que os permite levar a alma humana à grandeza. Eles podem afetar a maneira que os outros são conectados ao universo inteiro, mas não devem abusar desse incrível poder.

Bônus: +1 para qualquer Atributo
Honra: 2,5
Perícias: Caligrafia, Jiujutsu, Conhecimento (Elementos), Medicina, Meditação (Zanji), Teologia
Equipamento: Wakizashi, bo, tanto, armadura ashigaru, kimono e sandálias, kit de viagens; 2 kokus

Técnicas

Como os tatuados do Clã Dragão, Henshins Asako não ganham Técnicas predeterminadas a cada Nível de Perspicácia. Ao invés disso, os monges dos Asako fortalecem sua conexão aos kamis numa maneira única que se fortalece a cada Nível. Monges dessa escola retiram sua magia usando Enigmas e Mistérios numa maneira similar à invocação de feitiços dos shugenjas, mas com resultados bem diferentes. No primeiro Nível dessa Escola, e a cada Nível seguinte, você escolha um Enigma e um Mistério para aprender (eles podem ser de elementos diferentes). Sempre que você ganhar um novo Nível dessa Escola além do primeiro, você ganha um Aumento Gratuito quando usando os Mistérios e Enigmas que você aprendeu anteriormente.

Enigmas

Onde outrora os Asako tentavam enganar os kamis dos elementos com seus enigmas, eles progrediram além dessa atitude arrogante. Eles agora tratam os kamis como amigos a serem consultados ao invés de estoque a ser acumulado. Porém, os kamis têm se mostrado adeptos aos Enigmas dos Henshins, e agora os Henshins entretêm os kamis em troca de favores.

Usar um Enigma é uma ação padrão (a menos que seja determinado o contrário) que requer uma Rolagem de Perícia usando sua Perícia de Conhecimento (Elementos), mantendo seu Anel no Elemento relevante. O NA inicial para todos os Enigmas é 15. se você possui uma Perícia de Conhecimento do elemento cujo Enigma você esteja usando — Conhecimento (Elemental Ar), Conhecimento (Elemental Terra), Conhecimento (Elemental Fogo) ou Conhecimento Elemental (Água) — você adiciona seu Nível nessa Perícia ao total da rolagem e pode escolher rolar usando esta Perícia de Conhecimento. Por exemplo, se você tem Conhecimento (Elementos) 5, Conhecimento (Elemental Água) 6 e Conhecimento (Elemental Terra) 4, você pode rolar 5 dados para seu Enigma da Terra e adicionar 4 ao total, e rolar 6 dados para o seu Enigma da Água e adicionar 6.

Cada Enigma pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu Anel no elemento em particular. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para usar o Enigma uma outra vez por dia.

Os quatro Enigmas são usados como se segue:

Enigma do Ar: Adicione seu Anel de Ar em dados rolados (não mantidos) para uma Rolagem de Perícia Social; você pode fazer um Aumento para adicionar mais um dado. Ou, você pode adicionar seu Nível de Escola vezes seu Anel de Ar ao NA de outra Rolagem de Perícia Social que você possa ver e ouvir com clareza. Esse Enigma é ativado quando a Rolagem de Perícia Social é feita.

Enigma da Terra: Ignore duas vezes seu Anel de Terra nas Feridas enquanto são aplicadas, ou cure outra pessoa num número de Feridas igual seu Anel de Terra vezes seu Nível de Escola. Você pode fazer dois Aumentos para ignorar ou curar 4 Feridas extras.

Enigma do Fogo: Adicione seu Anel de Fogo em dados rolados (não mantidos) em rolagens de ataque de mãos nuas na próxima rodada do combate; você pode fazer um Aumento para adicionar mais um dado. Ou, você pode adicionar seu Anel de Fogo vezes seu Nível de Escola ao total de qualquer teste de Perícia baseada em Inteligência; você pode fazer um Aumento para aumentar seu Nível de Escola efetivo em um.

Enigma da Água: Adicione duas vezes seu Anel de Água para todas as rolagens de dano de mãos nuas por um número de rodadas de combate consecutivas igual ao seu Nível de Escola; você pode fazer um Aumento para aumentar seu Nível de Escola efetivo por um. Ou, você pode adicionar seu Anel de Água em dados rolados (não mantidos num teste de Percepção; você pode fazer um Aumento para adicionar mais um dado.

Mistérios

Mistérios são o resultado de gerações de valiosas pesquisas de Asako sobre as conexões do corpo mortal ao universo. Onde os Enigmas são uma extensão da compreensão dos Henshins sobre os kamis, Mistérios usam a habilidade do Henshin para manipular os laços da pessoa com a realidade. Os monges dos Asako aprendem a como fortalecer ou enfraquecer seus próprios elementos — e os dos outros. Senseis da Escola de Henshins Asako guardam esses Mistérios veementemente, sabendo que o uso errado poderia causar um perigoso desequilíbrio no mundo. Henshins aprendem a usar suas habilidades de enfraquecimento apenas em autodefesa, e aqueles que abusam desses dons são tratados com severidade.

Usar um Mistério é uma ação padrão que requer uma Rolagem de Perícia usando sua Perícia de Conhecimento (Elementos), mantendo seu Anel no Elemento relevante. O NA inicial para todos os Mistérios é 15. Se você possui uma Perícia Conhecimento no elemento cujo Mistério você está usando — Conhecimento (Elemental Ar), Conhecimento (Elemental Terra), Conhecimento (Elemental Fogo) ou Conhecimento Elemental (Água) — você adiciona seu nível nessa Perícia à rolagem total e pode escolher rolar com es Perícia de Conhecimento. Por exemplo, se você tem Conhecimento (Elementos) 5, Conhecimento (Elemental Água) 6, e Conhecimento (Elemental Terra) 4, você pode rolar 5 dados para seu Mistério da Terra e adicionar 4 ao total, e rolar 6 dados para seu Mistério da Água e adicionar 6.

Você pode usar um Mistério para aumentar ou diminuir seus Anéis pelo seu Nível de Escola, mas o NA da rolagem é aumentado por 5 a cada nível no Anel que você ganhar ou perder além do primeiro. Você pode fazer dois Aumentos para se mover um nível adicional além do seu Nível de Escola quando afetando seu próprio Anel.

Você pode usar um Mistério para aumentar ou diminuir os Anéis de outra pessoa pela metade de seu Nível de Escola, arredondando para baixo, mas nunca abaixo de 1. O NA da rolagem é aumentado por 10 para cada Nível no Anel que você afeta além do primeiro. Você pode fazer dois Aumentos para se mover um nível além de sua limitação normal quando afetando o Anel de outra pessoa.

Cada Mistério afeta o Anel apropriado — o Mistério da Água afeta o Anel de Água, e assim por diante. Cada Mistério pode ser usado um número de vezes por dia igual seu Nível no Anel elemental apropriado. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para usar um Mistério uma vez por dia adicional além desse máximo.

Quando um Anel é aumentado ou abaixado, ambos os Atributos são aumentados ou abaixados pela mesma quantidade. Isso nunca pode baixar o Atributo de outro personagem abaixo de um. Anéis alterados retornam aos seus níveis normais depois de um número de rodadas igual ao seu Nível de Escola +1.

Mistério e Enigma do Vácuo

O quinto Nível dessa Escola ensina as últimas lições — a harmonia com o elemento do Vácuo. Elas não provêem os efeitos normais de Mistérios e Enigmas, mas ao invés disso, concedem ao Henshin forças sobrenaturais que superam a criação. A esse Nível, você é menos humano e mais divino — você não precisa dormir, ,e não envelhece normalmente. Você é efetivamente imune a morte natural, apesar de poder ser assassinado como qualquer outro mortal. Sua conexão ao Vácuo significa que em qualquer momento que você gastar um Ponto de Vácuo, os resultados são dobrados, e você pode gastar um Ponto de Vácuo para adicionar Anel de Vácuo a qualquer Atributo ou Anel por um número de minutos igual ao seu Anel de Vácuo. Se você usar essa habilidade para aumentar seus Atributos, você também recebe os benefícios de aumentar um Anel ao qual esse bônus se dirige. Se você usar essa habilidade para aumentar um de seus Anéis, você não recebe esse bônus para os Atributos desse Anel.

Escolas do Clã Garça

Escola de Bushis Kakita

No surgir do Império, o Primeiro Hantei organizou um grande torneio para escolher o samurai que se tornaria seu campeão pessoal e executor chefe de sua lei. O torneio foi vencido pela incrível perícia de Kakita, o homem que viria a se casar com a irmã de Hantei, Doji, e viria a definir um dos mais importantes aspectos de Rokugan: o caminho da espada. Apesar de várias famílias eventualmente terem desenvolvido suas próprias técnicas com a katana, Kakita estabeleceu o primeiro dojo para a arma, e seus métodos são muito respeitados tanto por sua longa tradição quanto por sua eficácia em combate. Espadachins treinados pelos Kakita são realmente temidos, e apenas um grande tolo se diverte com a idéia de enfrentar um *kenshizen*, um estudante completo de Kakita, num duelo. Devido à gloriosa reputação da Escola de Bushis Kakita, o ingresso é alvo de prestígio para poucos seletos e desapontamento para muitos. Entre o Clã Garça, muitos recebem ensinamentos da base das técnicas de Kakita, mas apenas poucos honrados são convidados a estudarem no dojo de maior estirpe localizado em Shiro Sano Kakita. Fora da Garça, poucos estudantes têm permissão para treinar entre os mestres Kakita — daqueles que recebem a permissão, normalmente espera-se que tenham um talento excepcional ou conexões políticas, ou alguma mistura dos dois. Apesar do Clã Garça não ser de perder a oportunidade de receber um favor de outro Clã, a admissão na Escola de Bushis Kakita não é um favor a ser tratado levianamente.

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 3,5
Perícias: Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Meditação, qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Alta ou Bugei
Equipamento: Katana, Wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve, elmo; kimono e sandálias, kit de viagens; 10 kokus

Técnicas

Nível 1: O Caminho da Garça

O estudo da espada demonstra os vários meios no qual a arte da técnica de Kakita pode ser aplicada. Você adiciona o dobro de seu nível de Iaijutsu para todas as rolagens de Iniciativa, e pode usar sua Perícia Iaijutsu em lugar de sua Perícia de Kenjutsu quando usando um katana (isso não lhe rende as Habilidades Mestras por Níveis de Kenjutsu). Adicionalmente, você pode Concentrar uma vez a mais num duelo de iaijutsu.

Nível 2: O Ataque Repentino

Inimigos que são lentos ou fracos de espírito estão destinados à falha. Você aprendeu como tirar vantagem da velocidade e força de vontade ensinadas pela Escola Kakita. Para cada 10 pontos em que sua Iniciativa exceder a de seu oponente, você ganha um Aumento Gratuito em suas rolagens de ataque. Num duelo de iaijutsu, você pode adicionar a diferença entre seu Nível de Honra e o de seu oponente (se o seu for maior) ao total de vezes que você pode Focar num duelo de Iaijutsu.

Nível 3: Ataque do Vazio

Quando engajado num duelo de iaijutsu, você ganha Pontos de Vácuo adicionais igual ao seu Nível de Honra que duram apenas até o final do duelo. Numa luta, quando você ataca um oponente com sucesso que tenha uma iniciativa menor, esse oponente sofre uma penalidade de +10 NA para sua próxima rolagem de ataque na mesma rodada contra você.

Nível 4: Um Ataque, Dois Cortes

Com um ataque puro, o estudante avançado das técnicas de Kakita corta seu oponente duas vezes. Você pode fazer um ataque adicional por rodada, e pode adicionar seu Anel de Fogo para todas as rolagens de ataque.

Nível 5: Ataque Sem Pensamento

Seu primeiro ataque em toda rodada rola e mantém um dado extra de dano para cada 10 pontos que sua Iniciativa exceder a de seus oponentes. Quando engajado num duelo de iaijutsu, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Vácuo contra seu oponente. Se você tiver sucesso, você pode limitar o número de estatísticas que seu oponente descobre sobre você durante o duelo para cada 5 pontos em sua rolagem exceder a de seu oponente.

Escola de Shugenjas Asahina

Os Asahina são muito respeitados por sua devoção à paz. Shugenjas treinados pela Garça raramente se aventuram fora dos templos dos Asahina, pois muitas de suas lições requerem uma grande quantidade de meditação silenciosa, introspecção, e escolaridade em artes nobres. Os Asahina gastam muito de seu tempo criando belos fetiches para proteger os outros, e adivinhando os padrões do futuro para avisa-los. Poucos shugenjas da Garça viajam o continente exceto em missões de misericórdia ou diplomacia. Os Asahina têm uma filosofia estritamente pacifista, freqüentemente recusando-se a ferirem outras criaturas mesmo quando suas vidas estão ameaçadas. O único tipo de inimigo que essa filosofia não se aplica são as criaturas tocadas pelas Terras Sombrias — a materialização viva do pecado que os Asahina acham ofensivo à ordem natural. Aqueles que crêem que os sacerdotes do Clã Garça são fracos nunca testemunharam os quietos shugenjas enraivecidos pela corrupção da Mácula do Jigoku.

Bônus: +1 Atenção
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Etiqueta, Meditação, Teologia (Fortunas), quaisquer três Perícias Altas
Equipamento: Tanto; ferramentas de adivinhação (qualquer tipo), kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 10 kokus
Afinidade/Deficiência: Os Asahina favorecem a sutileza e precisão, e assim têm uma Afinidade pela magia do Ar. A natureza destrutiva do Fogo não combina muito com sua natureza pacífica, assim têm uma Deficiência por magia de Fogo.

Técnica: A Graça da Alma

Você pode gastar um Ponto de Vácuo para rolar um número de dados adicionais igual ao seu Nível de Honra quando invocando um feitiço. Se você o fizer, todos os efeitos do feitiço forem determinados por um Anel Elemental são determinados como se seu Anel fosse aumentado pela sua Honra.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, mais 3 de Ar, 2 de Água, 1 de Terra.

Escola de Cortesãos Doji

Apesar do caminho da espada ter dominado o primeiro dojo estabelecido pela Garça, o caminho da negociação e da paz foi certamente a primeira arte desenvolvida que verdadeiramente abraçaram. Lady Doji foi uma mulher atenciosa e pacífica, constantemente requisitada por outros Kamis para resolver disputas que surgiam das mais variadas naturezas dos diferentes clãs. Com poucas exceções, Doji encerrou tais disputas com todos os lados de acordo e novamente amigáveis. O Clã Garça seguiu o exemplo de sua fundadora como líderes de paz e agentes da união entre os Clãs. Cortesãos treinados pela família Doji aprendem da vasta rede de influência que o Clã Garça cultivou por gerações — incontáveis aliados e amizades que se espalham em cada habitação no Império. Onde o Escorpião coletaria tal influência através de intimidação ou chantagem, a Garça é orgulhosa de sua reputação como amiga de todos. Poucos se sentem confortáveis em confrontar a Garça nas cortes (ou em qualquer outro lugar), em muito, devido à sua interminável lista de aliados. Um samurai bravio que tente desafiar o poder da Garça pode perceber repentinamente quantos amigos a Garça tem… Possivelmente, até mesmo o próprio senhor do samurai.

Bônus: +1 Atenção
Honra: 3,5
Perícias: Artesanato, Caligrafia, Corte (Manipulação), Etiqueta (Conversação), Narrar (Poesia), Cerimônia do Chá, qualquer Perícia Alta
Equipamento: Wakizashi; dois kimonos e dois pares de sandálias, um kimono e um par de sandálias (Alta Qualidade), corcel, kit de viagens, 15 kokus

Técnicas:

Nível 1: O Dom Perfeito

Você pode adicionar duas vezes seu Nível de Honra para todas as rolagens de Corte, Etiqueta, Conhecimento: (Heráldica), e Narração. Adicionalmente, Cortesãos Doji são o centro de um complexo sistema de favores e trocas. Um número de vezes por seção igual ao seu Anel do Ar + Nível de Escola, você pode invocar a Tabela de Favores para procurar um favor para outro personagem — normalmente como uma barganha em troca de outro favor. Esses serviços às vezes nem mesmo passam pelas suas mãos — é possível que eles sejam entregues a áreas distantes através de intermediários, e a tabela serve como uma guia do que pode ser adquirido com mínimo esforço. A Garça não troca favores levianamente, e um cortesão que use a vasta riqueza do clã para equipar seus amigos não deve se surpreender se o Clã polidamente, mas firmemente, exigir saber onde e como essas ferramentas estão sendo empregadas.

Nível 2: Um Suspiro da Alma

Você pode observar um oponente por uma simples rodada, gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma rolagem Disputada de Atenção. Esse oponente deve revelar uma de suas Vantagens para você; qualquer momento até o dia seguinte que o oponente tentar usar essa Vantagem numa situação social, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola nas suas Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra ele. Se ele revelar uma que você já saiba, você ganha um Aumento Gratuito adicional.

Nível 3: Teste de Honra

A esse Nível você pode adicionar duas vezes seu Nível de Honra para todas as Rolagens de Atenção (cumulativo a qualquer bônus aplicável de O Dom Perfeito). Adicionalmente, quando outro personagem fizer uma ação em sua presença, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma rolagem de Atenção/Etiqueta a um NA igual a 10 vezes o Nível de Perspicácia desse personagem. Se você tiver sucesso, o personagem deve fazer a rolagem como se fosse um Teste de Honra (mas sem qualquer perda ou ganho de Honra associados). Esta Técnica não tem efeito sob personagens com um Nível de Honra 0 ou criaturas sem compreensão de honra (como morto-vivos ou Nezumis).

Nível 4: O Dom da Lady

Você possui a própria sagacidade soberba de Lady Doji, e seus aliados prosperam em sua presença. Se você possui a Vantagem Aliado, você pode conceder a seu Aliado um número total de

Aumentos Gratuitos por dia igual ao seu Anel de Ar em qualquer Rolagem de Perícia Social feita em sal presença. Você ganha três Pontos de Vácuo adicionais que só podem ser usados para ativar Técnicas de Cortesão Doji. Eles podem ser restaurados da maneira normal de Pontos de Vácuo, e não permitem que você faça Aumentos adicionais.

Tabela de Favores do Cortesão Doji

Favores são categorizados pelo seu Nível de Escola. Um cortesão pode apenas obter favores correspondentes ao seu próprio Nível de Escola ou menor. Se você não está numa área onde tais favores estejam racionalmente disponíveis, então a quantidade de tempo necessária para procurar o favor é deixada à descrição do MJ: você deve tentar contatar a rede de influência do Clã Garça. Você não precisa acessar o Clã Garça diretamente; qualquer Clã o fará, pois a Garça tem aliados em quase toda parte do Império. Esta não é uma lista exata, mas uma sugestão do que pode ser usado para demonstrar que Nível um serviço ou favor não listado possa estar.

Um shugenja Asahina pode ser chamado para invocar um feitiço de um Nível igual ao Nível do Favor usado. Ele não entrará em combate a menos que seja especificamente e claramente de interesse pacífico.

Nível Um: Um item de equipamento "Alto", um pônei, uma escola menor a uma cidade grande ou palácio, um tutor para ensinar uma Perícia de Conhecimento que alguém deseje aprender, informação a respeito de um tópico bem conhecido ou com comumente academicamente compreendido.

Nível Dois: Um item de equipamento "Excepcional", um cavalo, um bushi Kakita de Nível 2 para ser campeão de alguém num duelo, um convite para visitar a corte de uma família nobre, chance de servir um poderoso daimyo num evento simples, chance de aprender uma Perícia de uma famosa autoridade num assunto de qualquer Clã, ou qualquer item de valor aproximado a 5 kokus.

Nível Três: Perdoar uma ofensa menor ou indiscrição por um membro da casta samurai, receber uma audiência para falar com um daimyo menor, ganhar a maestria para um artista ou engenheiro, um Caranguejo para guiar nas Terras Sombrias, um artista da Garça comissionado para criar uma obra de arte para alguém em particular, um magistrado Kitsuki chamado para investigar algo, um gunso do Leão para ajudar em combate, uso de uma embarcação Mantis para transportar carga, um estudante Fênix para pesquisar um tópico obscuro, um cavalo Unicórnio, o Escorpião obtém um item de algum lugar "não perguntado", apontamento a hatamoto de um daimyo menor de um Clã, apontamento como gunso no exército do Clã, chance de servir ao Campeão do Clã pessoalmente, ou qualquer item de valor aproximado a 10 kokus.

Nível Quatro: Chance para alguém além de você se casar com o segundo ou terceiro filho de um daimyo influente, uma Obrigação menor (assim como a Desvantagem) a um poderoso samurai à escolha do MJ de um Clã à escolha do jogador, se tornar guardião de uma poderosa nemuranai possuída pelos Asahina, um assistente pessoal da mesma família ou Clã, uma posição como magistrado do mesmo Clã, ou qualquer item de valor aproximado a 20 kokus.

Nível Cinco: Menor fetiche de magia feito pelos Asahina para especificações , posição como Magistrado de Jade ou Esmeralda, poderoso membro do mesmo Clã (na um daimyo de família ou Campeão) fará um serviço, um manuscrito de feitiço da Fênix, um mestre duelista da Escola Kakita para servir como campeão num duelo, um sábio tatuado do Dragão para servir como conselheiro por várias semanas, um general Akodo para servir como um ajudante durante uma campanha, passagem gratuita de qualquer lugar para qualquer lugar num barco Mantis, uma poderosa chantagem aprendida pelo Escorpião, uma unidade completa de Damas de Batalha Utaku para servirem como guardas, ou qualquer item de valor aproximado a 30 kokus.

Nível 5: Espírito de Lady Doji

Uma vez por dia, você pode consultar qualquer indivíduo com quem você possua a Vantagem Aliado em particular. Você pode conferir qualquer uma das seguintes Vantagens para seu Aliado para o dia seguinte: Benção de Benten, Mente Clara, Propósito Maior, Irrepreensível, Honra Incerta ou Voz.

Escola de Assoladores Daidoji

Em todas as coisas, o Clã Garça zela por graça e excelência — a guerra não é diferente. Muitos dos exércitos vigentes da Garça são treinados por um tempo entre a família Daidoji, aprendendo suas sutis e complexas táticas destinadas a enfraquecer inimigos em maior número e dividir força. Apesar dos Daidoji não pouparem esforços quando lutam em defesa de suas terras natais, apenas os mais promissores e talentosos estudantes recebem uma chance de estudar com os Assoladores. Os Assoladores Daidoji são uma divisão de elite do Exército Garça treinada nas artes da escolta, sabotagem e sobrevivência. Poucos de fora da família Daidoji e líderes da Garça estão cientes do treinamento do grupo, e aqueles de fora do Clã nunca são confiados com tais informações. A Garça não chega a mentir sobre esses guerreiros, mas contanto que a natureza dos Assoladores fique incerta aos outros, eles mantém muito da vantagem deles.

A existência dos Assoladores como grupo formal dentro da Garça é assunto de debate para os estrangeiros, mas ninguém pode negar a necessidade de se preparar batedores e Assoladores caso o Clã entre em guerra. Espera-se que os Assoladores Daidoji virem a maré dos conflitos simplesmente, pois comandantes da Garça são instruídos para contar que um Assolador seja capaz de negar a vantagem de cinqüenta ou mais soldados inimigos. Os Assoladores não são assassinos, e não envenenam ou matam oponentes desavisados, mas acham que atacar inimigos armados e preparados é sempre honrado, não importando se o Assolador foi notado ou não.

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Batalha, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu, Furtividade (Emboscada), qualquer Perícia
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), tanto, yari, armadura leve; kimono e sandálias, kit de viagens à prova d'água; 10 kokus

Técnicas:

Nível 1: Pena de Ferro

Um Assolador ataca das sombras, destruindo seus inimigos antes que possam responder. Quando atacando um inimigo de Terreno Elevado, quando Flanqueando ou se eles não estão cientes de sua presença, você rola uma quantidade dados adicionais de dano igual ao seu Nível de Escola. Os Assoladores também ensinam a reagir com sua mente e não com seu instinto; você pode adicionar seu Anel de Fogo ao seu NA de Acerto.

Nível 2: Presa Silenciosa

Quando o combate começar, você pode designar um oponente. Seu NA de Acerto contra esse oponente é aumentado por cinco vezes seu Nível de Escola até que você seja golpeado com sucesso. Você não pode designar um oponente que você não tenha notado, mas pode escolher atrasar o uso dessa habilidade até que um novo oponente chegue ou um oponente existente se mostre uma ameaça. Nesse caso, você pode declarar o uso dessa Técnica em seu turno. Adicionalmente, você pode adicionar seu Anel de Ar a todas as rolagens de ataque.

Nível 3: Fantasma Vingativo

Você pode adicionar duas vezes seu Anel de Fogo para o seu NA de Acerto (substituindo o bônus de NA ganho no primeiro Nível). Depois que um oponente fizer um ataque contra você, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Agilidade contra a Agilidade ou Percepção do oponente (à escolha dele). Se a ação dele teve sucesso, você deve gastar um Ponto e Vácuo para ativar essa Técnica. Se você teve sucesso na Rolagem Disputada, você imediatamente se move até 3 m. Se há cobertura o suficiente, você pode rolar Agilidade/Furtividade (Esgueirar) para se esconder.

Nível 4: Ataques Gêmeos nas Trevas

Velocidade, precisão, eficiência… Essas são marcas do Assolador. Nesse Nível, você faz um ataque adicional por rodada. Você ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de ataque que podem apenas ser usado para Finta, Desarme ou Derrubada.

Nível 5: Mover Como as Sombras

Um Assolador treinado se comporta melhor sob pressão. Você agora pode adicionar três vezes o seu Anel de fogo ao seu NA de Acerto (substituindo o bônus de NA ganho no terceiro Nível), e pode adicionar o total de seus Níveis nas Perícias de Furtividade e Atletismo às suas rolagens de iniciativa. Qualquer bônus ganho para atacar um oponente vindo de sua postura, colocação ou posição agora tem o efeito dobrado. Isso inclui flanquear, atacar de solo superior, inimigos deitados, inimigos surpresos, terreno difícil, inimigos em Ataque Total, ou qualquer penalidade que um oponente tenha aplicado ao seu NA de Acerto durante o combate. Quando atacando tal inimigo, seus 8's e 9's explodem como se fossem 10's em suas rolagens de dano. Esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dado por rolagem. Assim, se você rola um 8 e então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rola um 8 e então re-rola um 10, o 10 explode normalmente.

Escolas do Clã Leão

Escola de Bushis Akodo

Os guerreiros do Clã Leão seguem os ideais e ensinamentos firmados por Akodo, o primeiro general do próprio Imperador e mais fortes dos Kamis. Akodo escreveu o primeiro manuscrito sobre a arte da guerra e a profissão de soldado, intitulando-a de Liderança, e se orgulhou em ver que homens e mulheres que verdadeiramente desejavam incorporar os conceitos do bushido receberam a chance de faze-lo. Guerreiros Akodo são tão fortes quanto qualquer outro Leão, mas são temperados pelos ensinamentos do Primeiro Leão de paciência na guerra e uma forte irmandade para com os Leões. Soldados treinados pelos Akodo se sentem igualmente confortáveis no comando ou nas vanguardas, e trabalham um com outro quase como se uma silenciosa comunicação os conectasse. Isso é resultado de um interminável treinamento que garante que todo bushi Akodo compreenda que eles não são guerreiros solitários, mas uma parte de algo maior que deve agir e pensar como apenas uma entidade titânica. Exércitos do Leão se movem como uma força poderosa e simples, direcionada por generais Akodo nas tendas de comando e soldados Akodo nas fileiras.A distinção da escola de Bushis Akodo é tanta que generais de outros Clãs, não importa quão destemidos sejam, hesitam em combater uma força conduzida por um general Akodo. Um general treinador dos Akodo nunca perdeu uma batalha de larga escala, exceto para outro general treinada pelos Akodo, e o Leão tem mil anos de história e tradição para provar que isso não é uma feliz coincidência. Ser admitido na prestigiosa Faculdade de Guerra Akodo, um dos mais elevados dojos do Bushis Akodo, representa simplesmente a maior honra que pode ser concedida a um samurai. Tal reconhecimento é o primeiro passo para uma gloriosa careira para um comandante, e grandes líderes de guerra na história quase sempre foram treinados nesses sacros salões. Os Akodo não compartilham seus segredos com muitos, mas aliados honrados do Leão receberam permissão para estudar entre os Bushis Akodo, ou mesmo na Faculdade de Guerra Akodo, por um ano ou dois. Em todo caso, os estrangeiros sempre saem com a experiência de um grande respeito — beirando o medo incontido — das técnicas de Akodo.

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 3,5
Perícias: Batalha (Combate Massivo), Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento (História), Narrar, qualquer Perícia Alta ou Bugei
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve, tessen de comando, kimono e sandálias; 3 kokus

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Leão

Bushis da Escola Akodo afiam sua fúria até que seja precisa como uma espada. Poucos obstáculos ficam no caminho de um golpe Akodo bem treinado. Você pode ou ignorar a Armadura, ou ganhar um Aumento Gratuito quando atacando. Ainda, você pode ganhar um Aumento Gratuito em seu primeiro ataque corporal contra um oponente numa luta, ou contra qualquer oponente que tenha declarado um ataque contra você desde seu último turno. Apesar desses dois efeitos serem cumulativos, você ganha apenas um Aumento Gratuito para um inimigo que declarou Aumentos contra você, não importa quantas vezes ele tenha declarado Aumentos. Quando rolando dano ou rolando para uma rolagem de Batalha disputada, você pode adicionar seu Anel de Água ao total.

Nível 2: Força da Pureza

Guerreiros treinados pelos Akodo são conhecidos por sua dedicação ao bushido, e têm grande satisfação ao derrotar inimigos desonrados. Antes de você rolar um ataque, você pode escolher entre seu ataque ou sua rolagem de dano e declarar que você adicionará duas vezes seu Nível de Honra a esse total. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma Rolagem de Honra para (vide o Tomo do Fogo, pág. 159) mesmo se você já fez um essa seção, e apenas perde metade da quantidade de Honra por fracassos em Rolagens de Honra e testes de Honra.

Nível 3: Força Dos Meus Ancestrais

Como todos os Leões, estudantes da Escola de Bushis Akodo aprendem uma raramente profunda reverência por seus ancestrais. Você ganha um ataque adicional por rodada, um por você e um pelos ancestrais observando você, e você agora adiciona o dobro de seu Anel de Água para suas rolagens de dano (substituindo o bônus ganho no primeiro Nível).

Nível 4: Triunfo Antes da Batalha

Estudantes da Escola Akodo entram em combate destemidamente, sabendo em seus corações que apenas a vitória gloriosa ou a morte gloriosa os esperam. Você pode declarar dois Aumentos contra um oponente na Postura de Defesa Total e, se seu ataque obtiver sucesso, fazer com que perca os benefícios da Postura de Defesa Total. Você agora pode usar Força da Pureza para adicionar sua Honra tanto nas rolagens de ataque e dano em todas as vezes.

Nível 5: Última Lição de Akodo

Maestria da Escola de Bushis Akodo concede uma inabalável fé na vitória. Uma vez que o bushi tenha aprendido a perceber toda alternativa na batalha, a falha se torna impossível. Você pode agora adicionar três vezes seu Anel de Água em todas as rolagens de dano (substituindo o bônus de dano ganho no terceiro Nível). Quando fazendo Aumentos em qualquer Rolagem de Perícia Bugei, se você alcançar ou exceder ou NA original (antes dos Aumentos), mas falhar em alcançar o NA Aumentado, você ainda tem sucesso, mas não ganha os benefícios dos Aumentos.

Escola de Shugenjas Kitsu

Num Clã dominado pelo estudo e pela ênfase na guerra, a Escola de Shugenjas Kitsu é a prova de que o Clã Leão é mais que uma reunião de guerreiros sedentos por sangue. Fundados pela raça sobrenatural Kitsu, a escola ensina a reverência ao passado e se concentra em manter as tradições e história do Leão. Shugenjas Kitsu são treinados para orientar seus pensamentos numa maneira que os ajude a alcançarem os outros Reinos Espirituais — as terras de mundos do além que residem em outros planos de existência mas que se conectam ao Reino dos Mortais. Shugenjas Kitsu são treinados para usarem seus dons como conselheiros e guias daqueles não acostumados com os caminhos do sobrenatural, especialmente, no tocante aos ancestrais. Aqueles com uma descendência mais próxima à raça original dos Kitsu podem comandar poderosas magias espirituais e caminhar entre os Reinos Espirituais, mas mesmo aqueles sem conexão aos Kitsu aprendem como perceber os espíritos dos mortos como se fossem kamis elementais. O Clã Leão emprega os Kitsu como guias espirituais para outros samurais ou como meios de comunicação entre o Leão e os reinos além. Nem todo espírito é amigável, nem todo ancestral é prestativo, e é contra tais forças que a natureza Leão dos Kitsu vem à tona.

De todas as escolas de shugenjas, a Escola Kitsu é a que menos recebe estrangeiros. Isso tem menos haver com paranóia e mais com o simples fato de que os Kitsu ensinam um tipo de mágica que aqueles de fora da família Kistu apenas raramente podem dominar. Enquanto os Kitsu ensinam a tradicional magia elemental aos seus shugenjas, eles gastam um grande parte do tempo se concentrando nas artes de comunicação com os Reinos Espirituais e interação com os espíritos que vagam para o Reino dos Mortais. Apesar de qualquer um com a capacidade de falar com os kamis poder faze-lo, sem o sangue Kitsu, as chances de um estudante compreender a mecânica é quase nula. O talento se manifesta em alguns fora da família Kitsu e os Kitsu rapidamente oferecem-se para treinar tal shugenja quando se tornam conhecidos pelo Clã Leão.

Bônus: +1 Percepção
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Ancestrais (Clã Leão), Conhecimento (História), Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas
Equipamento: Wakizashi; kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 3 kokus
Afinidade/Deficiência: Shugenjas Kitsu são treinados desde cedo para ajudarem seus primos nas famílias Akodo, Ikoma e Matsu. Os Kitsu não são apenas os guias religiosos do Leão, mas também o elo do Clã com os Reinos Espirituais onde seus ancestrais residem. Shugenjas Kitsu tendem a evitar batalhas, servindo apenas como conselheiros aos generais Akodo ou curandeiros, atendendo os feridos ou ajudando seus aliados ao longe. O Clã Leão é muito tradicional em permitir que seus shugenjas participem de guerras, apesar de ocasionais independências não serem algo totalmente novo. Shugenjas treinados pelos Kitsu ganham uma Afinidade por feitiços de Água e uma Deficiência por feitiços de Fogo.

Técnica: Orientação Ancestral

Shugenjas Kitsu são conhecidos por sua forte ligação aos Reinos Espirituais. Você Poe invocar Sentir e Comunicar em relação aos Ancestrais para detectar e se comunicar com ancestrais. Você também pode usar Sentir em outro personagens para detectar qualquer resultado da Tabela de Descendência que tenham acumulado, assim como qualquer Vantagem ou Desvantagem de natureza espiritual ou kármica. Isso inclui: Má Fortuna, Bênção de Benten, Maldição de Benten, Bênção dos Elementos, Escolhido Pelos Oráculos, Bênção de Daikoku, Destino Negro, Bênção de Ebisu, Desequilíbrio Elemental, Abandonado, Kamis Amigáveis, Bênção de Fukurokujin, Ishiken-do, Grande Destino, Grande Potencial, Assombrado, Bênção de Hotei, Bênção de Jurojin, Laço Kármico, Momoku, Nêmesis e Fúria dos Kamis. Essa Técnica em especial não detecta a Mácula das Terras Sombrias.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, mais 3 de Água, 2 de Ar, 1 de Terra

Escola de Omoidasus Ikoma (Cortesão)

O primeiro, e talvez o único amigo de Akodo foi um velho falante, bêbado e briguento que ameaçou morder o nariz do Kami do Leão na primeira vez em que se conheceram. Aqueles que não conheciam Ikoma muito bem pensavam como um homem com tal reputação poderia ter se tornado um dos conselheiros mais confiáveis de Akodo, mas aqueles entre o Leão compreendia. Ikoma era bravo, solidário, ativo, e esperto o bastante para evitar que as más línguas do Escorpião e da Garça ferissem o Leão. A Escola Ikoma foi fundada com a intenção de que os Ikoma sempre servissem como a mão esquerda de Akodo. Eles serviam como diplomatas e historiadores do Clã Leão, gravando a história dos grandes feitos do Clã e garantido que a glória de seus exércitos fosse conhecida de uma ponta a outra de Rokugan. Cortesãos da Escola Ikoma tendem a ser diferentes dos outros cortesãos, pois aprendem os caminhos do combate juntamente com a imposição de voz, a história oral do clã e assuntos escolares. Onde outro cortesão esconderia-se atrás de um yojimbo quando espadas fossem sacadas, os Ikoma aprenderam a manusear seu próprio aço e ficar lado-a-lado com seus irmãos e irmãs. Assim como nas cortes, as palavras de um Ikoma já trouxeram várias vitórias para o Leão.

As famílias Ikoma e Akodo compartilham um forte laço, e como tal, existem muitos Ikoma treinando entre os Akodo e vice-e-versa. Fora do Clã, os Ikoma têm uma reputação semelhante à de seu fundador — samurais escandalosos e rudes que esquecem a negociação pacífica por grosseria e intimidação. Os Ikoma não se importam com tal percepção, pois tende a dar-lhes a vantagem de fazer que seus inimigos os subestimem. Por vezes, cortesãos dos Ikoma são subitamente bem-vindos, porém, como tendem a ser emissários de um exército Akodo ou Matsu que está prestes a destruir um inimigo. Os Ikoma aprendem a fazer da vitória na guerra mais que glória e honra — eles são negociadores talentosos, e normalmente suas contrapartes na negociação desistem quase desejando que o Leão meramente o esmague junto com suas terras.

Bônus: +1 Percepção
Honra: 3,5
Perícias: Corte (Boatos), Defesa, Etiqueta, Conhecimento: História (Clã Leão), Narrar (Bravata), qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Alta ou Bugei
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, armadura ashigaru; caixa de ferro, dois kimonos e dois pares de sandálias, kit de viagens; 4 kokus

Técnicas:

Nível 1: Caminho do Rio

Quando determinado se você é reconhecido, seu Nível de Glória é aumentado pela sua Atenção. Você também pode conferir esse benefício a um número de companheiros igual ao seu Nível de Escola. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Glória em todas as rolagens de Bravata Pública (vide regras de Glória, pág. 154).

Nível 2: A Força da Correnteza

Durante o combate você pode impulsionar seus aliados como uma ação complexa, proclamando a honra de suas ações. Um número de aliados igual à sua Atenção + Nível de Escola pode adicionar sua Honra para todas as rolagens de ataque durante a duração do combate. Se você for reduzido ao nível Inconsciente ou moto, quaisquer aliados que receberam o bônus são desmoralizados, perdem o bônus e sofrem uma penalidade igual a ele pelo resto do combate.

Nível 3: Glória Brilhante

Você é treinado para fazer uso das inconstantes marés de glória, trazendo vantagens pela fugaz natureza da fama tanto em benefícios de seus aliados quanto em detrimento de seus inimigos. A qualquer momento que alguém perder ou ganhar Glória em sua presença, você pode fazer uma rolagem de Atenção/Narrar (Oratória) vs. Um NA igual à Glória do Alvo x 10 para expor publicamente os atos do alvo. Se essa rolagem tiver sucesso, a perda ou ganho é dobrado. Tenha em mente que aumentar uma perda de Glória consiste numa grave ofensa. Apenas o maior ganho ou perda de Glória causado por um Omoidasu usando esta técnica dentro de um mês permanece em efeito para determinado indivíduo.

Nível 4: Dominar o Fluir do Coração

Como estudantes tanto da natureza humana quanto do mundo, os Omoidasu Ikoma aprendem a observar o inimigo cautelosamente e tornar as ações de seus inimigos a seu favor. Quando uma Rolagem Disputada envolvendo sua Percepção ou Atenção, você pode gastar um Ponto de Vácuo para baixar todas os dados deste oponente pelo seu Nível de Honra. O Ponto de Vácuo é gasto antes da rolagem, mas a penalidade é aplicada depois dos dados serem rolados. Durante o combate, você pode fazer uma ação e escolher um oponente para fazer uma rolagem de Oratória a um NA de 10 x o Nível de Perspicácia do alvo. Se o você tiver sucesso, o opoente sofre uma penalidade para todas as rolagens de ataque e dano igual ao dobro de seu Nível de Honra, a um mínimo de -2. Essa Técnica não tem efeito em oponentes com zero de Honra.

Nível 5: A Vontade das Ondas

Você agora pode fazer Testes de Honra para qualquer rolagem falha (ao invés de apenas aqueles que lhe causariam uma perda de Honra). Você não ganha Honra se tiver sucesso, mas sofre as conseqüências normais de ter falhado. Se qualquer aliado falhar numa rolagem em sua presença, você pode gritar para encoraja-lo e gastar um Ponto de Vácuo para fazer um Teste de Honra por ele. Se você tiver sucesso, então seu encorajamento o fez ter sucesso. Se você perder esse Teste de Honra, a perda de Honra é sua, e não de seu aliado.

Escola de Berserkers Matsu (Bushi)

No campo de batalha, as legiões do Clã Leão de tropas Matsu são como uma inexorável maré de morte. Enquanto o estilo Akodo favorece uma controlada e tática abordagem da guerra, a Escola Matsu emula o caminho da fundadora da família — poderosa, resoluta, furiosa e honrada. Os Matsu aprendem a respeitar o valor da paciência e planejamento, mas também que eles são ferramentas para outros. No calor da batalha, mesmo as mais brilhantes estratégias têm um meio de serem destruídas pelo caos, e é nessas horas que os Matsu aprendem a se concentrar na arte de matar e nada mais. Na prática, uma Berserker Matsu é uma visão amedrontadora, se atirando na batalha com pouca ou nenhuma preocupação em relação à sua segurança e superando inimigos mais cautelosos num instante. Para os Matsu, a maior vantagem em batalha é dominar a iniciativa e forçar o inimigo a reagir à investida do Leão. Em tal posição, os inimigos têm ouço tempo para manobrar ou usar truques escondidos para escapar da fúria das Matsu. Berserkers Matsu não apenas meras selvagens na batalha, porém, são bem capazes de concentrarem sua raiva para a máxima vantagem do Leão. Inimigos que acreditem que a força dos Matsu reside apenas em descontrole e ofensivas selvagens normalmente se acham mortos no instante depois que são derrotados pela precisão e concentração das técnicas da escola.

Como a família, as escolas Matsu tendem a ser dominadas por mulheres. Não que Matsu desvalorize os homens, mas devido às posições de maior influência dentro da família ser passada de filha a filha. Muitas estudantes Matsu estão acima dos conceitos de feminismo, e apenas sentenciam estudantes homens se acharem errado terem uma mulher como sensei. Os Matsu são muito protecionistas tanto pela honra e pelo prestígio de sua escola, e tendem a responder qualquer mero desafio com a Técnica de Matsu sem hesitação. Eles também são rápidos em prevenir a progressão de um estudante (ou expulsa-lo em alguns casos) se eles não dominarem as lições completamente. Os senseis Matsu desejam ver seus estudantes tendo sucesso, mas são notórios pelos seus altos padrões e quase inexistentes elogios.

Bônus: +1 Força
Honra: 3,5
Perícias: Batalha, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Conhecimento (História), quaisquer duas Perícias Bugei
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve; kimono e sandálias, kit de viagens; 3 kokus

Técnicas:

Nível 1: O Rugido do Leão

Guerreiros da Escola Matsu respeitam as perícias de liderança de seus primos Akodo, mas sabem que um ataque furioso normalmente simplesmente esmaga um inimigo. Você pode adicionar seu Nível de Honra para todas as rolagens de dano. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola quando na Postura de Ataque Total. Esses Aumentos só podem ser usados para dano adicional.

Nível 2: A Fúria de Matsu

Apesar das Berserkers Matsu se atirarem na batalha sem se preocuparem com sua segurança, poucos inimigos sobrevivem o bastante para explorar suas fraquezas. Quando você obtém sucesso num ataque, você pode adicionar seu Anel de Água para as rolagens subseqüentes de ataque neste combate, uma vez por combate. Se você está na Postura de Ataque Total, você pode, ao invés disso, ganhar esse bônus um número de vezes igual ao seu Nível de Escola e pode também adicionar esse bônus para suas rolagens de dano. Esse benefício é perdido se você não atacar um oponente por um número de rodadas igual ao seu Nível de Perspicácia ou se você entrar na Postura de Defesa Total.

Nível 3: A Investida do Leão

Os Matsu superam seus inimigos sua fúria desimpedida e com o fogo do bushido orientando suas almas. Você pode, agora, fazer um ataque adicional por rodada. Você precisa fazer apenas

três Aumentos para ganhar um taque adicional quando na Postura de Ataque Total. Você agora adiciona o dobro de seu Nível de Honra para todas as rolagens de dano (substituindo o bônus de dano ganho no primeiro Nível).

Nível 4: Coragem de Matsu

Todo Leão aprende a dominar seu medo. Quando na Postura de Ataque Total, suas penalidades de Feridas são reduzidas por 3 x seu Nível de Honra. Qualquer tentativa de controlar ou influenciar seus pensamentos (incluindo feitiços) também têm seus NA's aumentados por essa quantidade. Você pode ganhar essa resistência fora de combate, mas deve tomar uma postura obviamente agressiva e hostil, sacando uma arma se possível e recebendo todas as penalidades da Postura Ataque Total.

Nível 5: A Vitória do Leão

A última lição da Escola de Berserkers Matsu é que uma vez que um bushi tenha entrado na batalha, ele já venceu. A esse Nível, quando você rola para ataque ou dano, você pode escolher re-rolar qualquer dado cujo resultado tenha sido menor que seu Nível de Honra + 1, mas você deve manter o novo resultado. Você agora adiciona 3 x seu Anel de Água para todas as rolagens de dano (substituindo o bônus de dano ganho no terceiro Nível).

Escolas do Clã Mantis

Escola de Bushis Yoritomo

Em sua atual forma, a Escola Yoritomo existiu por menos de três gerações. Enquanto algumas técnicas básicas da escola começaram no Mantis durante os dias de Clã Menor, a escola tomou o nome de Yoritomo quando o Mantis foi declarado Clã Maior, e tem crescido exponencialmente. Antes de sua morte, Yoritomo desenvolveu as últimas técnicas secretas da escola que levaria seu nome, e mestres dessas artes poderosas ainda são muito raros. Como as ilhas que os Mantis chamam de casa, o caminho da Escola de Bushi Yoritomo é imprevisível, furioso e misterioso para aqueles que não têm o sangue Mantis. Um dos mais controversos aspectos do treinamento da escola é que ele se concentra em armas consideradas abaixo do nível de perícia de um samurai. O Mantis emprega uma variedade de armas de camponeses, comumente pares de kamas ou tonfas, devido À suas origens humildes e pelos seus costumes marítimos. Apesar do Mantis não procurar desonrar suas katanas, suas vidas nas ondas normalmente requerem que eles deixem suas espadas em segurança ou arriscar perde-la no mar. Por isso, Bushis Yoritomo são treinados para fazerem uso de outras armas que são facilmente preparadas e repostas — apesar de alguns samurais Mantis terem passado suas armas camponesas prediletas de geração a geração junto com suas katanas. Se um bushi Mantis tiver tempo para desembainhar sua katana e prepara-la contra um oponente, é apenas porque o inimigo despertou a fúria completa do Yoritomo.

Um bushi Yoritomo em combate é uma visão interessante para dizer o mínimo. O Mantis não treina seus guerreiros com comportamentos padronizados e seqüências de luta como outras escolas de bushis tendem a fazer. Ao invés disso, o Mantis ensina seus estudantes na arte de achar uma abertura na defesa de um inimigo e explorara-la de toda maneira possível. Bushis Yoritomo quase nunca param de se mover numa luta, constantemente investindo, desviando, e circulando seus oponentes no esforço de achar alguma pequena fraqueza e fazer dela uma maior. Aqueles que tentem estudar a Escola de Bushis Yoritomo em ação para derrota-la se acham pasmos pela resistência da Escola a técnicas padronizadas e manobras repetidas.

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Batalha, Comércio, Criação (Navegação), Defesa, Kenjutsu, Armas Camponesas (Kama)
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, quaisquer duas armas camponesas, armadura leve; kimono e sandálias, kit de viagens; 3 kokus

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Mantis

Bushis Mantis tendem a usar armas que possam ser facilmente substituídas e preparadas em poucos instantes. Você não sofre penalidades por lutar com duas armas ou lutar com a mão esquerda quando usando uma arma camponesa na sua mão esquerda, nem penalidades de terreno difícil iguais ao seu Nível de Escola x 5. Oponentes não ganham vantagem quando flanqueando você ou lhe atacando de solo superior. Você pode adicionar seu Anel de Água a rolagens de dano.

Nível 2: Voz da Tempestade

Quando fazendo um ataque, você pode escolher arremessar sua arma. Armas podem ser arremessadas 6 m por Nível em Força, e ganham um dado mantido em dano, mas em todo o resto, o dano é rolado normalmente. Em combate corporal, você pode golpear sua arma em seu oponente tão duro quanto possível, sacrificando a forma por resultados brutais e sacrificando um dado rolado por um dado mantido. Por exemplo, se você rolaria 6k2 de dano, você pode escolher rolar dois dados a menos em dano e manter mais dois, rolando 4k4. Você deve declarar quantos dados perder e ganhar dessa maneira antes de rolar o dano, e o número de dados transferidos dos rolados para os mantidos não pode ser maior que seu Nível de Escola.

Nível 3: Ataque do Mantis

Estudantes da Escola Mantis atacam seus inimigos de todos os ângulos — não apenas pela frente ou por trás, mas por cima e por baixo também. Você ganha um ataque adicional por rodada. Você ganha um Aumento Gratuito em todos os ataques com sua arma de mão esquerda que só pode ser usado para Derrubada. Quando fazendo um ataque de Derrubada, você rola um dado adicional igual ao seu Nível de Escola.

Nível 4: A Onda Rolante

Qualquer bônus ganho de Flanquear, atacar um oponente em solo inferior, ou atacando um oponente deitado é dobrado. Você ganha um Aumento Gratuito em todos os ataques que só podem ser usados para ganhar um ataque adicional.

Nível 5: Mão de Osano-Wo

Você pode sacrificar seus ataques extras para fazer apenas um ataque com ambas as armas num simples e brutal ataque. Sua Força é triplicada para propósitos desse ataque. Você só pode usar essa Técnica enquanto na Postura de Ataque Total.

Escola de Shugenjas Moshi

Estabelecida com o nascimento do Clã Centopéia, a escola Moshi foi fundada na luz da influência da luz de Lady Sol. Introspectiva e serena, ela incorpora as filosofias opostas de paz e a natureza elemental do fogo. Sacerdotisas Moshi são vistas com respeito pelos seus primos Isawa por sua habilidade em dominar o magnífico poder do fogo, e ainda assim permanecerem sábias e pacíficas. Apesar do primeiro Sol ter perecido e o Clã Centopéia há muito ter se reduzido à memória, a escola Moshi continua a ensinar seus estudantes nas virtudes que foram herdadas de sua fundação — empatia, harmonia, e resolução. Apesar de alguns verem os shugen-

jas Moshi e se perguntarem como eles conseguem ficar calmos no meio do tempestuoso Clã Mantis, é uma situação com a qual a sabedoria do Clã Centopéia aprendeu a lidar. Estudantes da escola aprendem suas lições primeiro na sala de aula e depois nas revoltosas tempestades que cercam as ilhas do Mantis. Em todos os momentos, os shugenjas aprendem a permanecerem calmos e centrados durante as mais caóticas condições por disciplina mental e comunhão com a tempestade. Apesar de seus primos bushis no Clã Mantis lidarem com o tempo ruim, estudantes da escola Moshi aprendem a releva-lo.

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 2,5
Perícias: Caligrafia, Adivinhação, Meditação, Feitiçaria, Cerimônia do Chá, Teologia (Fortunas), qualquer Perícia Alta
Equipamento: Wakizashi, tanto; kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 3 kokus
Afinidade/Deficiência: Os laços históricos da família Moshi ao Sol e ao elemento do Fogo têm sido temperados, mas não extintos pelo tempo no Clã Mantis. Shugenjas treinados pelos Moshi têm uma intensa natureza que é expressa mesmo na calma concentração, e são aficionados de comunhão com os kamis que vagam nos mares e tempestades. Shugenjas Moshi têm uma Afinidade por Fogo e uma Deficiência por Terra.

Técnica: Olho da Tempestade

Estudantes dos Moshi mantêm uma serenidade que é cercada por todos os lados pelo caos. Em ambos os reinos mundano e espiritual, os Moshi são um centro de tranqüilidade no tempestuoso Clã Mantis, equilibrando os espíritos do clima bravio que domina as costas de Rokugan. Devido ao Mantis entender os variados elementos de água, ar e fogo em tal fenômeno combinado, eles são capazes de se comunicar com cada um deles como se fossem todos o mesmo. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para trocar sua Afinidade e Deficiência por qualquer elemento à sua escolha (exceto Vácuo) por um dia para propósitos de invocar (não aprender) feitiços.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, mais 3 de Fogo, 2 de Água, 1 Ar

Escola de Cortesãos Yoritomo

Quando o Clã Mantis obteve igual status aos Grandes Clãs, rapidamente se tornou aparente que os gloriosos exércitos do Mantis não seriam o bastante para obter e manter influências durante os tempos de paz. Aqueles Mantis que foram ensinados nas artes das manobras da corte foram comandados para estabelecer uma escola para que suas artes fossem compartilhadas com os outros. Depois de muitos anos e investimentos diretos dos abarrotados cofres do Mantis, a Escola de Cortesãos Yoritomo estava comparável aos dojos de cortesãos dos outros Clãs. Numa abordagem puramente típica do Mantis à arte, os fundadores da escola supriram sua falta de treinamento formal com dedicação. Dedicação que não caberia a ninguém do Mantis exceto pela família Yoritomo. Enfim, a escola se tornou algo híbrido da troca de favores Doji, crueldade Escorpião e puro "charme" Mantis— o tipo de charme que fazem outros cortesãos eventualmente se preocuparem com suas próprias seguranças. Cortesãos da Escola Yoritomo são treinados para aplicar diversas táticas, uma após a outra até que o resultado desejado seja obtido. Primeiramente, o cortesão, educada mas abruptamente põe o que deseja e então abre espaço para a negociação por favores em retorno. Caso isso falhe, o Yoritomo silenciosamente começa a tentar calcular quantos kokus precisarão ser aplicados à situação para tornar as coisas mais fáceis. Se a resposta para isso for inútil (ou tornada completamente inútil de ante-mão), o cortesão então tenta táticas de intimidação — primeiro de natureza emocional e então física. Apesar dos Mantis serem vistos como bárbaros incultos na corte, o equilíbrio que mantêm é muito complexo. Muitos cortesãos de algum modo chegam a manter o nível adequado de ameaça para assustar oponentes em ação mas não despertar a sua ira. Como seus primos bushis, cortesãos treinados pelos Yoritomo preferem que os outros sejam pegos desprevenidos pela sua verdadeira habilidade.

Bônus: +1 Vontade
Honra: 1,5
Perícias: Comércio, Corte (Manobra Política), Enganar (Intimidação), Defesa, Etiqueta (Sinceridade), Sub-Mundo, qualquer Perícia Bugei
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, qualquer arma; dois kimonos e dois pares de sandálias, kit de viagens. 10 kokus

Técnicas:

Nível 1: Dever Antes da Honra

Como seus primos bushis, os cortesãos do Mantis devem lidar com situações e pessoas escusas. Você ganha Aumentos Gratuitos iguais ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens de Perícias Sociais quando lidando com indivíduos com Infâmia. Sua Glória, Atenção e Vontade são consideradas dois Níveis maiores quando lidando com indivíduos com Infâmia.

Nível 2: Coração de Tempestade

Diplomatas do Mantis sabem que nunca poderão deixar os Doji sem palavras ou manipular os Bayushi, então aprendem a tirar vantagem na corte por simples intimidação. Qualquer momento em que você gastar um Ponto de Vácuo numa rolagem envolvendo Intimidação, o bônus é dobrado. Adicionalmente, em qualquer momento em que você estiver envolvido numa Rolagem de Perícia Disputada envolvendo Vontade, você rola dados adicionais iguais ao seu Nível de Escola.

Nível 3: Comandar os Ventos

Cortesãos do Clã Mantis normalmente mantêm sua fama de ignorantes para terem uma vantagem nas cortes, mas são mais observadores do que muitos imaginam. Qualquer momento que você tiver sucesso numa Rolagem Disputada envolvendo Enganar (Intimidação), você pode adicionar seu Nível na Perícia Enganar a qualquer Rolagem de Perícia Disputada contra este indivíduo por um número de dias igual ao seu Nível de Escola. Você pode aplicar esta Técnica cumulativamente no mesmo indivíduo um número de vezes igual ao seu Nível de Escola.

Nível 4: Vontade da Tempestade

Quando engajado a um oponente em conversação, você pode tentar desmoraliza-lo de uma maneira impetuosa. Você pode fazer uma Rolagem Disputada de Vontade contra um oponente, gastando dois Pontos de Vácuo e fazendo três Aumentos nela. Se você tiver sucesso, nessa Rolagem Disputada, então seu oponente ganha a Desvantagem Nêmesis em relação ao alvo à sua escolha (possivelmente você). Esta Desvantagem permanece até que o alvo derrote seu Nêmesis (ou em combate ou provando sua superioridade numa situação social) ou até que você reganhe os Pontos de Vácuo perdidos. Você pode escolher não recuperar esses Pontos de Vácuo por quanto tempo desejar.

Nível 5: Força em Todas as Coisas

Quando fazendo Rolagens da Perícia Enganar, seus 8's e 9's explodem assim como 10's. Quando usando a Ênfase Intimidação, 6's e 7's explodem também. Esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dado por rolagem. Assim, se você rola um 8 e então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rola um 8 e então re-rola um 10, o 10 explode normalmente.

Escola de Mercenários Tsuruchi (Bushi)

Um dojo único, a Escola Tsuruchi ensina o caminho do arco à exclusão de todos os outros — incluindo o da espada. Quando a escola foi fundada nas técnicas de Tsuruchi, o Clã Vespa abandonou completamente a espada, dizendo que ela era um símbolo de um impossivelmente limitado código de conduta. Tsuruchi quebrou a própria espada em duas aos seus pés, e seus seguidores tiveram que fazer o mesmo. Nos anos seguintes, o Clã Vespa foi absorvido pelo Mantis, e os senseis da Escola Tsuruchi têm diminuído seu fanatismo da filosofia de Tsuruchi. Enquanto a escola ainda não ensina nada além de combate com um arco e defesa com uma lâmina curta, seus estudantes são estão mais expressivamente proibidos de carregarem katanas ou wakizashis. Apesar da evolução da filosofia da escoa, suas máximas permanecem constantes. Estudantes da Técnica de Tsuruchi são capazes de feitos incríveis com um arco, o menor deles consiste em disparar vários tiros num espaço de tempo que um arqueiro inferior prepararia um simples ataque. Arqueiros Tsuruchi são treinados nas artes de furtividade e rastreamento também, pois primariamente servem ao clã tanto como batedores e caçadores. Uma simples unidades de bushis Tsuruchi pode facilmente destruir um inimigo maior se tiverem como se mover e cansar o alvo. Além dessas perícias, os Tsuruchi são também conhecidos por suas habilidades de caçar fugitivos da Lei do Imperador. Recompensas tragas de tais atividades representam uma significante quantia dos depósitos de kokus do Mantis.

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Kyujutsu, (Arco Longo Tsuruchi) 2, Furtividade, ,qualquer Perícia Bugei ou Alta.
Equipamento: Wakizashi, tanto, ,arco e 100 flechas (qualquer combinação de tipos), armadura ashigaru, kimono e sandálias; 3 kokus

Técnicas:

Nível 1: Nunca Deixe a Lâmina Lhe Alcançar

A primeira lição da Escola Tsuruchi é que um arqueiro lento é um arqueiro morto. No começo do combate você pode escolher rolar e manter um número de dados adicionais de iniciativa igual ao seu Nível de Escola. Se você não tiver o bônus de Iniciativa, você ganha um número de Aumentos Gratuitos a cada rodada igual ao seu Nível de Escola. Esses Aumentos Gratuitos só podem ser usados para fazer ataques adicionais com o seu arco. Você pode adicionar seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto, dobrando esse bônus contra ataques à distância.

Nível 2: O Ferrão da Vespa

A Técnica de Tsuruchi ensina seus estudantes uma incrível precisão e velocidade. Você pode fazer um ataque adicional por rodada quando usando um arco, e quando você declara Aumentos para fazer um ataque adicional, você pode fazer o ataque extra contra um oponente diferente, rolando contra o maior NA entre os dois alvos.

Nível 3: A Flecha Sabe o Caminho

Os reflexos sobre-humanos dos Tsuruchi são ajudados pelos ensinamentos que mostram aos estudantes como melhorarem seus sentidos além da visão. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para cancelar a penalidade de -20 na Iniciativa por estar surpreso. Você agora pode declarar um Aumento a menos para qualquer efeito que requeira Aumentos quando usando um arco, ao um mínimo de um Aumento por efeito (quando Aumentando para dano, cada dado de dano é um efeito separado). Você agora adiciona duas vezes seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto (substituindo o bônus ganho no primeiro Nível).

Nível 4: Vôo Sem Pensamento

Estudantes avançados da escola Tsuruchi são capazes de incríveis proezas de arquearia mesmo sob as mais difíceis circunstâncias. Quando disparando um arco, você pode fazer um ataque por rodada que ignora todas as penalidades para sua rolagem assim como modificadores que tornem os adversários mais difíceis de serem acertados, assim como NA maior devido ao terreno. Isso não ignora efeitos constantes como armaduras ou Técnicas que sempre gerem bônus.

Nível 5: Olho de Tsuruchi

Pouco antes de se aposentar, Tsuruchi desenvolveu uma técnica que realmente incorpora a maestria do arco. Você pode abrir mão de um de seus ataques por rodada para fazer um simples ataque com dez Aumentos Gratuitos que não podem ser usados para ataques extras. Alternadamente, você pode fazer os Aumentos habituais para ganhar um ataque adicional em seus ataques normais da rodada (ao invés de apenas um ataque por rodada).

Escolas do Clã Unicórnio

Escola de Bushis Moto

Apesar de ter sido inaugurada em Rokugan há menos de um século, a Escola de Bushis Moto é uma instituição muito temida. Não apenas por ensinar um forte e incessante estilo de ataques, mas também porque poucos compreendem o estilo o bastante para defender-se contra ele adequadamente.

O estilo de luta ensinado pela família Moto originou-se nas Areias Ardentes, onde a antiga tribo dos Moto defendia suas terras contra todo tipo de inimigos, cada um com um estilo diferente. Os Moto aprenderam que a melhor para eles seria atacar sem hesitação, sem pensar na própria segurança. Eles se tornaram muito temidos como oponentes maníacos que não conheciam o medo ou remorso, um reputação que trouxeram consigo para Rokugan.

O estilo Moto normalmente é usado com uma katana, assim com vários outros estilos de Rokugan. Diferente de outras escolas, os Moto não são restritivos em seus ensinos. Os estudantes aprendem a usar uma variedade de armas incluindo muitas de origem gaijin que migraram para o Império com a tribo Moto. Quando construídas com o estilo de forjaria de Rokugan, essas armas podem ser devastadoras.

A recente guerra com o Leão e o Dragão expôs mais inimigos ao estilo de luta Moto. Enquanto muitos clãs ainda permanecem desacostumados com as táticas de combate do Unicórnio, os dois mais próximos inimigos potenciais agora têm mais experiência que os demais.

Bônus: +1 Força
Perícias: Atletismo, Defesa, Cavalaria, Caça, Kenjutsu (Cimitarra), qualquer Perícia de Arma, qualquer Perícia
Honra: 2,5
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve ou pesada; cavalo de corrida gaijin, kimono e sandálias, kit de viagens; 10 kokus

Técnicas:

Nível 1: Ataque Selvagem dos Moto

O estilo de combate Moto é uma selvagem e irrestrita fúria que intimida aqueles em volta. Você pode usar uma arma de duas mãos que não seja de cavalaria com uma mão, e rola um dado adicional para dano quando fazendo isso. Quando usando Ataque Total ou montado, você pode rolar outros dois dados adicionais. Isto não é cumulativo se você fizer um Ataque Total quando montado. Você adiciona seu Anel de Terra ao total de suas rolagens de dano.

Nível 2: Punho do Khan

Um Moto é determinado acima de tudo. Você pode subtrair sua Vontade + Nível de Escola das Feridas causadas por qualquer rolagem de dano feita contra você, ao mínimo de uma Ferida sofrida por ataque. Adicionalmente, você adiciona seu Anel de Água ao total de todas as jogadas de ataque.

Nível 3: Ataque do Vento do Deserto

Poder e precisão são igualmente valorizados pelos Moto. Você ganha um ataque adicional por rodada. Adicionalmente, você som o dobro de seu Anel de Terra ao total de todas as rolagens de dano, substituindo o bônus ganho no Nível 1.

Nível 4: Os Segredos de Ujik-Hai

Os antigos nômades Moto sabiam pouco sobre filosofia, mas eles compreendiam que se tornar um com o universo era tão simples quanto se render aos instintos mais primários. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para rolar e manter dois dados adicionais numa rolagem de ataque. Você também pode gastar um Ponto de Vácuo para manter um dado adicional numa rolagem de dano. Adicionalmente, você adiciona o dobro de seu Anel de Água ao total das rolagens de ataque. Isso substitui o bônus ganho no Nível 2.

Nível 5: Moto Não Pode se Render

Um Moto nunca se rende. Quando montado ou na Postura de Ataque Total, você mantém um número de dados adicionais de dano igual à metade de sua Força, arredondada para cima. Isso não é cumulativo se você fizer um Ataque Total quando montado. Você sempre rola um número mínimo de dados igual aos dados que você mantém em qualquer rolagem de dano. Por fim, você adiciona três vezes seu Anel de Terra para todas as rolagens de dano, substituindo o benefício do Nível 3.

Escola de Shugenjas Iuchi

Shugenjas são pessoas tradicionais. Mesmo os mais progressivos templos de shugenjas destinados aos rituais existiram por mais de mil anos. Os Iuchi, porém, estavam ausentes do Império quando várias dessas tradições foram formadas, e compartilham apenas as mais básicas raízes em seus templos. Ao invés disso, esses elementos básicos foram expostos a outras culturas e outros estilos mágicos que os Iuchi encontraram durante as suas viagens, cada incidente resultando em leves mudanças nas práticas da família.

Bônus: +1 Percepção
Perícias: Caligrafia, Cavalaria, Conhecimento (qualquer), Meditação, Feitiçaria, Teologia (Fortunas), qualquer Perícia
Honra: 2,5
Equipamento: Wakizashi, tanto; cavalo de corrida gaijin, roupas tradicionais e sandálias, bolsa de feitiços, kit de viagens; 10 kokus

Afinidade/Deficiência: Shugenjas Iuchi têm uma opinião única de magia e como ela interage com o universo. As viagens de seu clã pelas terras gaijins ajudaram-nos a desenvolver uma ênfase em ajudar o movimento de seu povo por terrenos difíceis, e a estabelecer um laço importante com seus preciosos corcéis. Shugenjas Iuchi têm uma finidade por feitiços de Água e uma Deficiência por feitiços de Fogo.

Técnica: Espírito da Natureza

Shugenja Iuchi tem uma visão única da magia e como ela interage com o universo. Você ganha um Aumento Gratuito em qualquer feitiço que dê ou aumente o movimento de qualquer maneira. Você possui os feitiços Toque da Natureza e Coração da Natureza como habilidades Inatas.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contrta-feitiço, Coração da Natureza, Toque da Natureza, quaisquer 3 feitiços de Água, quaisquer 2 feitiços de Terra, e qualquer feitiço de Ar

Escola de Emissários Ide

Enquanto os emissários Ide não têm o mesmo respeito que os estudantes de escolas mais prestigiadas de cortesãos, como os Doji, Bayushi e Otomo, ninguém pode negar que os Ide têm mais experiência prática. Enquanto as outras tradições cortesãs de Rokugan se engajaram num constante estado de guerrilha polida por séculos num ambiente essencialmente estático, os Ide gastaram oito séculos treinando suas técnicas em dúzias de cortes gaijins desconhecidas pelo mundo. Adaptabilidade é a verdadeira força de todo Ide.

Reajustar-se a Rokugan não foi fácil para o Clã Unicórnio. Muitos samurais em serviço aos descendentes de Shinjo foram capazes de se retirarem às recém-renovadas posses do clã e refletir em suas novas casas, demorando para ajustarem-se ao que era essencialmente um ambiente estranho. Os Ide não tiveram esse luxo. Desde o momento em que chegaram, os Ide estiveram num jorro de atividade. A Corte Imperial era o alvo primário de seus trajetos, seguida pelas cortes de cada Campeão de Clã Maior individualmente. O reconhecimento do Imperador ao Unicórnio foi o bastante para abrir a porta aos Ide, que pareceram levar a tarefa com incrível tenacidade. Mais de duzentos anos depois, o Unicórnio lança um segundo olhar em círculos de corte, pois sua presença é agora uma conclusão banal. Os Ide são responsáveis por sua aceitação, e a família votou não descansar até que o Unicórnio seja visto sem diferença como qualquer outro clã.

A chegada dos Moto liderando os exércitos de Shinjo há algumas décadas foi um tempo difícil para os Ide, pois sua amada Kami subitamente entronizou um bárbaro gaijin como o Campeão de seu clã. Grande parte do trabalho que os Ide fizeram para ganhar igual respeito para o Unicórnio foi desfeita nesse dia e nos dias que se seguiram. Agora, os Ide se esforçam para garantir que o grosso e ranzinza comportamento de seu Campeão e a temível reputação que desfruta não danifique a aceitação do Unicórnio na corte. Não é uma tarefa fácil, mas ao menos os dias não se escurecem para os Ide.

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Comércio, Corte (Manipulação), Etiqueta (Conversação), Cavalaria, Investigação (Notar), Narrar, qualquer Perícia Alta
Equipamento: Wakizashi, cavalo de corrida gaijin, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível 1: O Coração Fala

Os Ide são talentosos em se adaptarem a novos costumes e nuances. Você exibe a serenidade dos Ide, deixando-o resistente a manipulações. Em qualquer momento que um oponente ganhar um Aumento Gratuito contra você numa Rolagem de Perícia Social Disputada, você ganha um Aumento Gratuito também. Adicionalmente, você adiciona o dobro de sua Atenção a todas as Rolagens da Perícia Etiqueta.

Nível 2: O Coração Ouve

Os Ide fazem disso um ponto para terem controle das maiores forças na corte. Você pode fazer uma rolagem de Inteligência/Etiqueta vs. NA 10 para imediatamente lembrar o que você sabe sobre o indivíduo, revelando uma ou mais informações sobre ele: família, província natal,que Escolas eles sabidamente atenderam, Glória, Status, e Honra atuais, qualquer Perícia que possua com Nível acima de 5, ou algum detalhe publicamente conhecido (se não necessariamente conhecido por todos) sobre seu passado que seja relevante à atual situação. Para cada Aumento feito nessa rolagem, uma informação adicional é revelada. Essa rolagem não pode ser feita contra um indivíduo mais que uma vez por semana, pois leva tempo para processar todas as novas informações que você ouviu nas cortes.

Nível 3: Quando O Véu Se Move

Os Ide sobreviveram antecipando dificuldades e tomando providências para evita-las. A qualquer momento você pode fazer uma rolagem de Percepção/Etiqueta vs. NA 30 para antecipar as ações de outra pessoa. Essa informação é sempre gera: "O Embaixador Escorpião está preparando-se para falar", ou "O bushi Doji está prestes a sair", ou "O Hida está prestes a atacar". Se você gastar um Ponto de Vácuo, você pode mover-se, ficar na Postura de Defesa Total, ou fazer uma Ação Complexa Qualquer ante que a ação ocorra.

Nível 4: Perfurando O Véu

Os Ide são mestres em enxergar através das máscaras da sinceridade com as quais muitos cortesão disfarçam suas verdadeiras intenções. Os bônus de NA ganhos por Nível de Maestria que você recebe da Perícia Etiqueta são dobrados.

Nível 5: A Irremovível Mão da Paz

Através de uma única combinação de tranqüilidade interior e intimidação implícita, um emissário Ide pode redirecionar mesmo o mais furioso oponente. Se você gastar um Ponto de Vácuo, um alvo à sua escolha não pode instigar qualquer ação hostil ou Rolagens Disputadas contra você enquanto você também se afastar desses atos. Essa Técnica não tem efeitos contra oponentes com Nível de Honra 0 sem Nível de Honra.

Escola de Donzelas Guerreiras Utaku

Absolutamente, não há discussão sobre quem possui a melhor cavalaria. Essa honra pertence às Utaku, cujos exércitos são os mais temidos que os dos Moto, Hida ou Matsu apesar de serem muito menores. As Utaku são talvez as melhores amazonas no Clã Unicórnio, rivalizadas apenas pelos Mestres Cavaleiros Shinjo, e são responsáveis por manterem os únicos exemplares dos cavalos de guerra Utaku. Essas magníficas criaturas são consideravelmente maiores que até mesmo os cavalos de corrida gaijins que outras famílias do Unicórnio usam, e fazem parecer anões os pôneis usados pelas cavalarias dos exércitos de outros Grandes Clãs. Esses corcéis são mais rápidos, mais fortes e convictamente destemidos, assim como as Donzelas Guerreiras que os montam.

A Escola das Donzelas Guerreiras Utaku é também conhecida como *shiotome*, e é uma das mais exclusivas Escolas do Império.

Bônus: +1 Reflexos
Perícias: Batalha (Lutas), Defesa, Cavalaria 2, Kenjutsu, Kyujutsu, qualquer Perícia Alta ou Bugei
Honra: 3,5
Equipamento: Katana, Wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve; kimono e sandálias, kit de viagens, corcel Utaku; 10 kokus

Técnicas:

Nível 1: Cavalgando em Harmonia

As Utaku treinam com uma intensidade que poucos em Rokugan podem igualar. Você pode escolher três Perícias Bugei da sua escola. Você rola um dado adicional quando usando essas Perícias. Enquanto montada, você pode manter um dado adicional também. Adicionalmente, você soma seu Anel de Água ao seu NA de Acerto em todo momento.

Nível 2: O Vácuo da Guerra

Rápidas a cavalo ou a pé, as Donzelas Guerreiras são temidas pelo Império pela velocidade com que atacam. No começo da rodada de combate, depois da Iniciativa ser declarada mas antes de qualquer postura de combate ter sido declarada, você pode escolher trocar sua Iniciativa pelo seu NA de Acerto pela duração da rodada. Adicionalmente, você soma seu Anel de Ar ao total de toda rolagem de ataque.

Nível 3: Sentindo a Brisa

As shiotome são rápidas e mortais. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Enquanto montada, se um de seus ataques matar um alvo, você ganha um terceiro ataque para esta rodada. Você só pode ganhar um ataque adicional por rodada dessa maneira. Você também adiciona duas vezes seu Anel de Água ao seu NA de Acerto sempre, substituindo o benefício do Nível 1.

Nível 4: O Vento Nunca Pára

Para as Utaku, falha significa apenas que sua tarefa ainda não terminou. Durante uma batalha ou luta, você pode re-rolar qualquer dado que tenha um resultado menor que o seu Atributo usado na rolagem, mantendo a segunda rolagem, mesmo se esta for menor. Isso pode ser usado em qualquer Perícia Bugei, incluindo ataques, dano e rolagens de Defesa. Adicionalmente, você adiciona o dobro de seu Anel de Ar ao total das rolagens de Ataque, substituindo o bônus recebido do Nível 2.

Nível 5: Benção de Utaku

Otaku, o Trovão Silencioso, sorri sobre suas filhas em batalha. Durante uma batalha ou luta, você pode gastar um Ponto de Vácuo no começo da rodada para ganhar um bônus igual ao seu Nível de Honra em todo dado usado numa simples rolagem essa rodada. Esse bônus pode se aplicar a ataque, dano ou rolagens de defesa, ou a qualquer rolagem exigida pelo sistema de Batalha Massiva. A rolagem intencionada deve ser escolhida no começo da rodada quando o Ponto de Vácuo é gasto. Você agora adiciona três vezes seu Anel de Água ao seu NA de Acerto em qualquer momento, substituindo o bônus ganho do Nível 3.

Escolas Imperiais

Guarda Seppun (Bushi)

Os Guardas Seppun, conhecidos como *miharu*, são os guardiões de elite do Imperador. Eles têm servido diretamente ao trono desde que o Império se fez, quando a própria Seppun jurou fidelidade ao Primeiro Hantei. Desde esse tempo, a família Seppun tem se dedicado arduamente à defesa do Imperador.

Guardas Seppun aprendem desde cedo que sua existência não é importante no panorama geral das coisas. Não há honra maior que dar a sua vida na defesa do Imperador. Seus treinamentos têm uma ênfase especial, ensinando ataque para lidar com ameaças que surjam, e defesa para reações óbvias. E não é nenhum desses que dão respeito aos Seppun, mas sim sua incrível concentração. Um Seppun pode ficar em serviço por dias sem abaixar sua guarda em momento algum.

Os Guardas Seppun são um grupo extremamente exclusivo. Ninguém exceto os membros mais condecorados das Legiões Imperiais ou Magistrados de Esmeralda podem servir com eles, é raro que estrangeiros tenham permissão para estudar suas Técnicas. Esse zelo aumentou nos últimos anos, particularmente desde a morte de Hantei XXXVII, no começo da Guerra dos Clãs, ,e novamente quando Toturi I foi morto pelo Onisu Fushin há menos de uma década. Alguns Seppun de nível alto acreditam que foi a "corrupção" estrangeira do dever de sua família que levou a essas falhas.

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 3,5
Perícias: Batalha, Defesa, Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, qualquer Perícia Alta ou Bugei
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura pesada, elmo; distintivo de serviço de esmeralda, kimono e sandálias, corcel; 20 kokus

Técnicas:

Nível 1: Nunca Na Escuridão

Os Seppun compreendem melhor que qualquer outro que lealdade ao Imperador é mais importante que todo o resto. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para re-rolar qualquer Teste de Honra falho, e pode faze-lo repetidamente na mesma rolagem enquanto você tiver Pontos de Vácuo para gastar. Você adiciona seu Nível de Honra em todas as rolagens de ataque, dano e Iniciativa.

Nível 2: O Partir Das Nuvens

Flagrar um Seppun com a guarda baixa é impossível. Durante a primeira rodada de qualquer luta, você ganha um número de dados de bônus igual à sua Percepção. Esses dados podem ser gastos em qualquer rolagem feita nessa rodada, incluindo Iniciativa, ataque, dano e Defesa. Adicionalmente, você soma seu Anel de Terra em qualquer rolagem feita para resistir a doença, veneno ou efeitos hostis de feitiços.

Nível 3: Com A Rapidez Dos Céus

Certeza traz rapidez. Você ganha uma ação adicional por rodada que pode ser usada de qualquer maneira que queira, incluindo ataques adicionais ou desempenhar uma ação mista (simples ou complexa). Você também adiciona duas vezes o seu Nível de Honra ao total de rolagem de ataque, dano e Iniciativa, substituindo o bônus do Nível 1.

Nível 4: A Luz Do Sol Revela

Lorde Sol empresta sua luz aos Seppun, para que nunca sejam enganados. Qualquer tentativa de lhe enganar também deve ter sucesso numa rolagem Disputada de Atenção, além de qualquer outra rolagem necessária. Isso inclui o uso da Perícia Atuação, Técnicas, Vantagens, feitiços, habilidades naturais, ou qualquer outro método de enganação. Você recebe um bônus de +10 nessa rolagem de Atenção. Adicionalmente, você soma o dobro de seu Anel da Terra a qualquer rolagem feita para resistir a doenças, veneno ou efeitos hostis de feitiços, substituindo o bônus do Nível 2.

Nível 5: O Paraíso Nunca Cai

Nenhum samurai em Rokugan protege os seus tão fortemente quanto os Seppun. Na manhã de cada dia, você declara um indivíduo que será sua responsabilidade até próximo amanhecer. Contanto que seu protegido esteja a menos de 7,5 m, você pode gastar um Ponto de Vácuo para redirecionar o dano infringido por um ataque para você. Você pode imediatamente fazer uma Rolagem Simples de Terra contra o dano total. Se tiver sucesso, você nega o dano completamente. Para os propósitos desta Técnica, o Imperador é sempre considerado ser seu protegido enquanto estiver dentro do alcance. Você também adiciona três vezes seu Anel de Fogo ao total de suas rolagens de Iniciativa, substituindo o bônus de Iniciativa do Nível 3.

Shugenjas Seppun

Apesar do pequeno tamanho da família, os Seppun mantém escolas tanto de shugenjas quanto de bushis. Os Guardas Seppun cuidam do bem-estar do corpo do Imperador, enquanto os shugenjas Seppun — tipicamente chamados de Vigília Escondida — defendem-no dos perigos espirituais. Os encantamentos que protegem o novo Palácio Imperial em Toshi Ranbo foram posicionados pela Guarda Escondida, com a ajuda de shugenjas Isawa e especialistas da família Yogo.

Obviamente, o treinamento dos shugenjas Seppun enfatiza extraordinariamente a detecção. Isso limita sua habilidade de aplicar magias em situações de combate, mas a Vigília Escondida raramente está sem a ajuda de seus aliados Guardas, que são capazes de lidar com quaisquer ameaças que surjam durante as investigações da Vigília Oculta. Os dois grupos possuem uma sinergia que rivaliza àquelas possuídas pelos pares shugenjas e bushis do Dragão e da Fênix, e sua cooperação já eliminou muitos perigos ao trono.

A Vigília Oculta é mais secreta que a Guarda Seppun. Eles não permitem que estrangeiros estudem suas Técnicas, racionalizando que qualquer exposição de seus métodos reduz sua efetividade. A Vigília Oculta é confiante que suas Técnicas não têm fraqueza, mas não vêem razão para correr riscos.

Bônus: +1 Percepção
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Defesa, Etiqueta, Investigação (Notar), Meditação, Teologia, qualquer Perícia alta ou Bugei
Equipamento: Wakizashi, tanto, distintivo de serviço, kimono e sandálias, kit de medicina, corcel, kit de viagens; 20 kokus
Afinidade/Deficiência: Estudantes do método Seppun são treinados para detectar qualquer coisa escondida ou obscurecida, por meios mágicos ou não. Eles também aprendem a aumentar suas próprias habilidades para aumentar as chances de sucesso em seus deveres sagrados. Shugenjas Seppun têm uma Afinidade tanto por feitiços de Água e Ar, e uma Deficiência por feitiços de Fogo e Terra.

Técnica: Procurar O Esquecido

Shugenjas Seppun são conhecidos como a Vigília Oculta, pois protegem o Imperador de perigos não vistos. Você recebe os seguintes feitiços como Habilidades Inatas: Pela Luz do Lorde Lua, Segredos no Vento, e Vento Sussurrante.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 de Ar, e quaisquer 3 de Água.

Cortesão Otomo

Os Otomo ocupam uma posição tênue no mais alto nível da sociedade rokugani. Eles são bem conhecidos por virtualmente todos que encontram na corte, e ainda assim poucos confiam neles completamente. Pode parecer incomum a tal prestigiosa família, mas esta desconfiança não é desmerecida.

Os Otomo mantém uma presença na Corte Imperial desde o tempo de Hantei I, e têm servido o Imperador diretamente por quase que um milênio. Até que a primeira Aliança Gozoku foi exposta e derrotada e eles mudaram seu propósito na corte: Os Otomo servem o Imperador mantendo os clãs em conflito um com o outro, garantindo que não se levantarão contra seu governante por direito. Essa desagradável porém necessária tarefa tem requerido métodos que alguns achariam incômodos.

Manipulação é a ênfase do treinamento de um Otomo. Eles aprendem a rapidamente a lerem não apenas as palavras de alguém, mas sua linguagem corporal, manias, expressões e qualquer outra variável que possa revelar algum segredo escondido que possa ser usado como ponto de relevância. Ainda mais importante que a manipulação, porém, é a discrição. Os Otomo não podem completar suas missões se outros descobrirem suas verdadeiras intenções, e assim sendo, eles sempre escolhem suas batalhas cautelosamente. Até agora, eles têm mantido suas maquinações cuidadosamente escondidas. À sua própria maneira, os Otomo servem lealmente ao seu Imperador.

Bônus: +1 Atenção
Honra: 3,5
Perícias: Corte (Manipulação), Enganar (Intimidação), Defesa, Etiqueta (Burocracia), Investigação, Conhecimento (Lei), qualquer Perícia Alta ou Bugei
Equipamento: Wakizashi, distintivo de serviço, kimono e sandálias, corcel, kit de viagens; 25 kokus

Técnicas:

Nível 1: O Destino Não Tem Segredos

Nada feito em nome do Imperador pode ser desonrado. Você não perde Honra por qualquer uso da Perícia Enganar a menos que você queira. A qualquer momento que você usar a Perícia Enganar contra um indivíduo, você ganha um Aumento Gratuito no dia seguinte em qualquer Rolagem Disputada de Perícia Social contra ele. Você pode poupar esses Aumentos Gratuitos para serem usados todos de uma vez ou individualmente. Você não pode poupar mais Aumentos Gratuitos por pessoa do que o seu Nível de Perspicácia, apesar de você poder poupar Aumentos Gratuitos contra múltiplos indivíduos simultaneamente.

Nível 2: A Voz de Meu Mestre

Os Otomo falam com a autoridade do Imperador. Se seu oponente faz um Teste de Honra durante uma Rolagem Disputada de Perícia, você pode gastar um Ponto de Vácuo para força-lo automaticamente a falhar no Teste. Se você fala a favor do Imperador, você não precisa gastar o Ponto de Vácuo.

Nível 3: Dividindo As Estrelas

Um Otomo acha útil manter várias interações sociais dentro do Império. Ao encontrar ou ouvir uma pessoa, você pode fazer uma Rolagem de Atenção vs. NA igual ao Nível de Perspicácia da pessoa x 5. Se tiver sucesso, você está imediatamente ciente de todos os Aliados e Inimigos Jurados do alvo. Se você fizer três Aumentos numa Rolagem Disputada de Corte contra seu alvo e publicamente exigir a ajuda dos aliados dele, ele perde os benefícios de uma Vantagem Aliado (à sua escolha) e você ganha os benefícios da Vantagem Aliado por uma semana.

Nível 4: A Proteção Do Imperador

Otomo poderosos são muito intimidadores, e os outros não gostam de prejudica-los. Você ganha um bônus ao seu NA de Acerto em todas as Rolagens Disputadas de Perícia Social igual a cinco vezes a diferença de seu Status para o do seu oponente. O bônus ao seu NA de Acerto aplica-se apenas se você não sacou uma arma ou atacou um inimigo. Essa Técnica não tem efeitos contra personagens com Nível de Honra 0 ou criaturas que não entendem a honra (como mortos-vivos ou Nezumis).

Nível 5: Virtudes De Comando

Quando realmente traga à tona, a influência da família Otomo é realmente impressionante. Você agora poupa dois Aumentos Gratuitos ao invés de um através do uso bem sucedido da Perícia Enganar quando usando sua Técnica de Nível 1. você também rola um número de dados extras igual ao seu Nível de Honra em todas as Rolagens de Perícias Sociais com seus Aliados. A qualquer hora que alguém iniciar uma Rolagem Disputada de Perícia Social contra você e falhar, você ganha imediatamente dois Pontos de Vácuo que só podem ser gastos numa Rolagem Disputada de Perícia Social contra este indivíduo dentro do mesmo dia.

Arauto Miya

Depois da primeira guerra contra Fu Leng, o Império estava virtualmente em ruínas. O Imperador precisava manter seu povo a par dos eventos, mas seu estado era tão ruim que decretos Imperiais pareciam bem menos urgentes do que deveriam. Repentinamente, o gravemente ferido Imperador enviou seu arauto, um jovem chamado Miya, para dizer ao povo que Fu Leng havia sido derrotado. Miya fez como foi ordenado, mas percebeu que todo vilarejo havia sofrido sérios danos, e poucas pessoas davam-lhe atenção. Finalmente, ele achou um método de obter confiança e atenção. Quando chegava numa vila, ele não dizia nada, mas começava a consertar os estragos que podia, trabalhando por dias para fazer uma diferença no vilarejo. Apenas quando seu trabalho estava completo ele podia fazer seu anúncio, que era recebido alegremente por uma população grata.

As viagens de Miya pelo Império levaram meses, e ele reunia seguidores onde quer que fosse. Quanto mais seguidores juntava, mais boas ações estavam capazes de desempenhar. As notícias dos feitos de Miya chegaram à Cidade Imperial, e o Imperador estava muito contente com o trabalho de seu servo. Quando Miya e seus companheiros retornaram, quase um ano depois que partiu, a família Miya foi criada e os Arautos Miya nasceram.

Como cortesãos, os Arautos Miya desempenham uma função diplomática a serviço do Imperador. Diferente dos cortesãos, os Arautos raramente permanecem muito tempo na corte, movendo-se de lugar para lugar levando decretos e servindo como negociadores do Imperador. Seu treinamento envolve muita equitação — perdendo apenas para o do Unicórnio — e meios diplomáticos de se resolver conflitos. Os Miya também são treinados para administrarem bem seu status Imperial quando precisarem, envergonhando possíveis oponentes a recuar ao invés de despertar a ira do Imperador ao atacar um de seus leais servos.

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 3,5
Perícias: Atletismo (Corrida), Defesa, Etiqueta (Conversação), Cavalaria, Kenjutsu, Conhecimento: Heráldica (Qualquer Ênfase), qualquer Perícia Alta ou Bugei
Equipamento: Katana, wakizashi, armadura ashigaru; distintivo de serviço, kimono e sandálias, corcel; 20 kokus

Técnicas:

Nível 1: Voz do Imperador

Arautos Miya são atléticos, mas versados nas complicações diplomáticas. Em qualquer rolagem de Etiqueta ou Conhecimento (Heráldica), você pode rolar um número adicional de dados igual ao seu Nível de Escola. Seu movimento por rodada é igual ao seu Anel de Água x 3,5 m ao invés dos habituais x 3 m. Adicionalmente, você soma seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto sempre.

Nível 2: Olhos do Imperador

Os Arautos do Imperador estão em casa em qualquer lugar do Império. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para imediatamente ganhar a Vantagem Caminho da Terra para qualquer província que você esteja viajando. Você também ganha um número de Aumentos Gratuitos por dia igual ao seu Nível de Escola que podem ser usados em qualquer rolagem de Percepção ou Caça. Finalmente, você adiciona seu Anel de Água ao total de todas as rolagens de Percepção.

Nível 3: Mão do Imperador

Atuar em nome do Imperador dá aos Miya um senso de propósito. Você ganha uma ação adicional por rodada, que pode ser usada para completar uma ação mista (complexa ou simples). Adicionalmente, você soma o dobro de seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto todas as vezes, substituindo a Técnica de Nível 1.

Nível 4: Glória do Imperador

A nobre presença de um Arauto Miya encoraja os outros a deixarem a ira de lado. Se você e seus aliados não fizeram ações ofensivas, você pode escolher conceder um bônus de +10 de NA de Acerto para todos dentro 30 m, exceto você. Esse efeito afeta todos, aliados e inimigos, mas seu NA de Acerto é diminuído em 20. Ainda, você sempre será considerado como estando na Postura de Defesa Total, você pode mover e agir normalmente enquanto em Defesa Total a menos que declare outra Postura ou esteja incapacitado.

Nível 5: Bênção do Imperador

Como os notáveis Cortesãos Otomo, Arautos Miya possuem uma poderosa rede de informações. Você pode declarar Aumentos depois de rolar as seguintes Perícias: Defesa, Etiqueta, e Conhecimento (Heráldica). Qualquer adversário que lhe atacar perde pontos de Honra igual ao seu Nível de Perspicácia, além de qualquer outra perda gerada por tal ato. Adicionalmente, você soma seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto todas as vezes, substituindo o bônus do Nível 3.

O Que Vem num Kit de Viagens?

O kit de viagens de um samurai, também chamado de furoshiki, contém uma variedade de ferramentas e utilidades para sua vida diária. O kit de viagens incluído em seu equipamento contém até dez itens da lista a seguir:

Agulhas de tatuagem
Balde
Banco dobrável
Bengala
Cesta
Chapéu de abas largas
Cobertor
Copo de sake
Corda (15 m)
Dedo de jade (conta como três itens)
Doces (pequenas tortas, bolinhos)
Especiarias
Espelho de mão
Estande de daisho
Estatueta de uma Fortuna ou ancestral
Faca pequena (não usável como arma)
Frasco de tintura de guerra
Gancho
Garrafa de água
Garrafa de sake (vinho de arroz)
Garrafa de shochu (licor muito forte)
Garrafa de tinta ou tintura
Grilo da sorte (numa pequena gaiola)
Guarda-chuva de vime
Incensário
Instrumento musical (tambor, shakuhachi, biwa, samisen; conta como dois itens)
Jóia ou acessório (netsuke, brinco, tapa-olho, bracelete)
Kimono e sandálias comuns
Kiseru (cano de fumar)
Kit de adivinhação (moedas kawaru ou varetas)
Kit de chá
Kit de dados
Kit de maquiagem
Kit de sumi-e (pincel e tinta)
Kubi bukuro (pequeno saco enredado para carregar o bundori - cabeças de inimigos e outros troféus)
Lanterna
Leque
Livro de cabeceira (pequeno diário, livro de história ou uma peça de literatura famosa)
Manto grosso
Martelo de ferreiro
Máscara
Mascote (cachorro, gato, ave canora, macaco; incapazes de combate; conta como dois itens)
Miniatura de go ou kit de shogi
Pá
Palitos
Pederneira e pavio
Pedra de afiar
Pequena pintura ou escultura
Pequena tenda
Pequeno estandarte
Perfume
Pergaminho e carvão vegetal (10 peças de cada)
Peruca
Pilão e morteiro
Porta-níqueis
Rede ou vara de pesca
Sapatos de neve
Selo ou carimbo pessoal
Suprimento semanal de ração (bolos de arroz ou peixe defumado)
Tapete tatami
Velas (seis)

Escolas dos Clãs Menores

Escola de Bushis Usagi (Clã Lebre)

Muito semelhantemente ao Clã que a criou, a Escola de Bushis da Lebre tem uma orgulhosa, senão antiquada tradição. O estilo Usagi sobreviveu intacto por séculos apesar das várias tragédias acometidas sobre o Clã, incluindo sua quase destruição nas recentes décadas. Muitos Lebres dizem que não há coincidência que, com tudo que perderam, sua escola de bushis apenas se tornou mais forte, pois o estilo Usagi se baseia em fuga, defesa e luta contra múltiplos oponentes.

Aqueles que vêem um Usagi Bushi pela primeira vez ficam freqüentemente impressionados pelo seu verdadeiramente único estilo de luta. Um samurai Lebre faz saltos ousados, giros e chutes, movendo-se dinamicamente em combate apenas para rapidamente voltarem, algumas vezes transformando um chute num impulso para um salto e partindo de um inimigo paralisado apenas para atacar outro. Um Lebre confia nos punhos e pés assim como na espada, combinando aço e artes marciais num panorama atlético incrível.

Certamente, o treinamento Lebre não é inteiramente físico. Esse Clã Menor se especializou em lutar contra conspirações assim como os Kolat e os Oradores de Sangue, logo algum conhecimento de seus inimigos ocultos é necessário. Se seus inimigos soubessem o quanto a Lebre descobriu sobre eles, o Clã perderia uma de suas poucas armas remanescentes. Além disso, a Lebre aprendeu por experiência que poucos estrangeiros realmente acreditam quão persuasivos e poderosos são os inimigos ocultos do Império.

Durante a atual ascensão de Iuchiban, bushis Lebre ganharam muito respeito ao deixar sua floresta natal para destemidamente batalhar contra os Oradores de Sangue. Eles então retornaram à obscuridade rapidamente assim que Iuchiban foi derrotado, mas isso é necessário para que os propósitos da Lebre corram bem. Melhor para eles não serem vistos, onde podem lutar contra seus inimigos escondidos, do que em aberto, onde não podem ver o inimigo se aproximar.

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 2,0
Perícias: Atletismo (Correr), Defesa, Kenjutsu, Jiujutsu, Caça, Conhecimento (Kolat), Feitiçaria
Nota: Todos os Bushis Lebre podem escolher a Ênfase Maho da Perícia Feitiçaria. Lebres não perdem Honra por pesquisar Maho, contanto que pesquisem-na por propósitos de lutar contra maho-tsukais ao invés de intencionalmente praticar a magia de sangue.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve; kimono e sandálias, kit de viagens; 3 kokus

Técnicas:

Nível 1: Salto Da Lebre

Os Lebres combinam demonstrações de saltos acrobáticos, esquivas e cambalhotas. Se você percorrer toda sua capacidade de movimento, e atacar em Ataque Total, você pode fazer um salto acrobático que lhe concede um Aumento Gratuito em sua rolagem de ataque e permite que você adicione sua Perícia Atletismo ao total. Você também pode adicionar sua Perícia Atletismo ao seu NA de Acerto quando em Defesa Total contanto que tenha espaço para se movimentar.

Nível 2: Rapidez Da Lebre

Você pode adicionar seu Nível de Escola ao seu Anel de Água para fins de determinação de capacidade de movimento. Seus inimigos não podem reduzir sua Iniciativa com rolagens de Marés de Batalha. Seu Atributo Reflexos é aumentado pelo seu Nível de Escola para fins de determinar seu NA de Acerto

Nível 3: Chute Da Lebre

O Chute da Lebre talvez seja uma das mais estranhas técnicas de combate. O samurai Lebre salta de um oponente para o ar para fazer um segundo ataque. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Este, deve ser um ataque desarmado (chute). Se você fizer este ataque primeiro e fizer um Aumento, você ganha os benefícios do Salto da Lebre como se estivesse em Ataque Total (mas sem ganhar os bônus por estar em Ataque Total) para quaisquer ataques remanescentes. Esses não precisam ser ataques desarmados.

Nível 4: Rápido Como O Trovão

Você pode se mover normalmente quando na Postura de Defesa Total, e pode aplicar seu bônus de Defesa Total a um número de inimigos igual ao dobro de seu Nível de Perspicácia. Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para fazer uma Finta enquanto em Defesa Total.

Nível 5: Estilo de Reichin

Com uma assustadora rajada de saltos, chutes e fintas, você pode deixar um oponente confuso e vulnerável. Você pode fazer uma Finta desarmada, ganhando um bônus igual ao da sua Perícia Atletismo. Se a Finta tiver sucesso, você ganha três Aumentos Gratuitos da Finta (ao invés do usual um) e ganha um bônus de +10 ao seu NA de Acerto contra qualquer ataque deste inimigo até o seu próximo turno.

Escola de Shugenjas Kitsune (Clã Raposa)

Poucos entendem a conexão mística dos Kitsune com o Reino Espiritual do Chikushudo. Mesmo vários membros do Clã Raposa não conseguem explica-la. Mas apesar de não compreenderem totalmente o poder que portam, não quer dizer que não consigam manuseá-lo. Como um Raposa diria: "Ninguém precisa ver o ar para saber respira-lo."

O treinamento de um shugenja Raposa envolve profunda comunhão com os espíritos que habitam a floresta Shinomen. Um Kitsune tem uma profunda conexão não apenas com os kamis, mas também com os espíritos animais do Chikushudo. A essas estranhas entidades, um Raposa é um igual. Eles vêem os Kitsune como pessoas que não tiveram sorte, destinadas às formas mortais imutáveis, mas os espíritos as vêem como uma excentricidade temporária dos Kitsune e ajudam-nos até que o Raposa faça a transição natural a um estado mais significativo do ser.

Lendas de shugenjas Raposa fugindo para densas florestas sem qualquer sinal de rastro, ou invasores que simplesmente desaparecem, não são mera ficção. Todo shugenja Raposa tem uma profunda conexão com o Reino Espiritual dos Animais, e pode entrar nesse Reino por lugares onde ele toque o Reino mortal. Aqueles que ameaçam um Raposa em seu terreno natal são de fato tolos, pois um Kitsune pode facilmente escapar em nevoeiros ou, ainda pior, despistar um inimigo para dentro do Chikushudo e deixa-lo lá.

Naturalmente, a Raposa não usa essa habilidade levianamente. Os espíritos não apreciam invasores, e apenas toleram as intromissões dos Kitsune devido à misteriosa conexão com as rapo-

sas metamorfas das quais usam o nome. Um Kitsune que entre no Chikushudo sem uma boa razão, especialmente um que traga estrangeiros, pode esperar encarar a ira de poderosos metamorfos. Se uma boa explicação não está por vir, o Kitsune será privado da habilidade de andar entre os Reinos.

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,0
Perícias: Caligrafia, Defesa, Caça, Medicina (Herbalismo), Meditação, Feitiçaria, qualquer Perícia de Armas
Equipamento: Wakizashi, yari; kimono e sandálias, bolsa de manuscritos; kit de viagens; 3 kokus
Afinidade/Deficiência: Seus laços estreitos com a natureza concede aos shugenjas Kitsune uma Afinidade por Terra. A agressiva e destrutiva natureza do Fogo pouco os interessa, então possuem uma Deficiência por Fogo.

Técnica: Sangue de Chikushudo

Você pode naturalmente compreender e comunicar-se com qualquer espírito animal (assim como kitsunes, tanukis, koumoris, e outros). Você pode sentir qualquer passagem para o Chikushudo, o Reino Espiritual dos Animais, à sua proximidade imediata. Se você desejar, você pode atravessar este Reino em tais áreas, levando consigo um número de outros indivíduos igual ao seu Nível de Escola. Você pode permanecer o quanto quiser, ou até que um espírito mais poderoso o retorne ao Reino mortal. Aqueles que você trouxer não podem retornar ao Reino mortal sem sua ajuda ou de um outro espírito do Chikushudo.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Terra, 2 de Ar e 1 de Água.

Escola de Cortesãos Kasuga (Clã Tartaruga)

O Clã Tartaruga tem uma dúbia honra ao fazer o "trabalho sujo" do Império. Especialmente quando se trata de seus secretos comércios com os gaijins e proteção da antiga capital, Otosan Uchi. Os cortesãos Kasuga são a face pública do Clã, um dever que pode ser muito difícil considerando o quão são mal vistos pelos outros samurais.

A Tartaruga resiste a críticas e até mesmo ódios abertos com uma paciência incessante. Assim como seu ancestral Someisa protegeu os segredos de Shinsei por três séculos sem falhar, assim fazem os Kasuga ao protegerem pacientemente o Imperador e o Clã. Um Tartaruga tem uma visão única da honra, e não hesitará em envergonhar-se se isso de algum modo servirá ao Imperador.

Apesar de agirem com a aprovação tática do Imperador, a Tartaruga sabe que comercializar com gaijins e se esgueirarem pelas assombradas ruas de Otosan Uchi enche ainda mais samurais honrados com suspeitas. Ao invés de serem forçados a recorrerem à proteção Imperial (e talvez diminuir a luz em suas ações), a Tartaruga aprendeu a esconder suas atividades dos estrangeiros. Quanto menos precisam se esconder nas sombras do Imperador, mais fácil é existem sem proteção. Os cortesãos Kasuga são especialistas em manterem segredos, já confundiram até mesmo alguns investigadores Kitsuki.

Durante a Guerra dos Clãs, o Clã Tartaruga serviu como emissários entre o Clã Mantis e os outros membros da Aliança de Yoritomo. Apesar da Tartaruga não ter se juntado ao Mantis como fizeram Centopéia e Vespa, eles mantiveram boas relações e aprenderam as lições de diplomacia. Mesmo em tempos recentes a Tartaruga tem seguido o exemplo de Yoritomo, tentando cultivar a unidade de propósito entre os Clãs Menores. Os emissários dos Kasuga não só mantém linhas de comunicação abertas entre todos os Clãs Menores mas também representam-nos na Corte Imperial.

Muitos acham surpreendente que a tão mal falada Tartaruga possa ser tão facilmente aceita como representante dos Clãs Menores, mas afinal, enquanto outros Clãs Menores se tratam com amizade ou inimizade, a Tartaruga é meramente odiada por todos. Essa situação plena, assim como a sua reputação por descrição e seu relacionamento único ao trono, levou os outros Clãs Menores à aceitarem unanimemente que este muito subestimado Clã é a perfeita escolha para representarem-nos ante o Imperador.

Bônus: +1 Atenção
Honra: 1,0
Perícias: Caligrafia, Corte, Enganar (Mentir), Etiqueta (Sinceridade), Investigação, Furtividade (Ocultar), Submundo
Equipamento: Wakizashi, tanto; caixa pesada com cadeado, roupa de corte, kimono e sandálias, kit de viagens; 8 kokus

Técnicas:

Nível 1: Caminho da Tartaruga

Você é conhecedor dos aspectos sombrios dos deveres do Clã Tartaruga. Você rola um dado adicional quando usando todas as Perícias Baixas, e nunca é considerado sem Perícia quando se trata de Perícias Baixas. Esse benefício é cumulativo à Vantagem Engenhoso, mas não provê Perspicácia adicional.

Nível 2: O Casco da Tartaruga

Você é adepto a manter segredos. Em qualquer momento que alguém fizer uma Rolagem Disputada de Perícia Corte ou Investigação contra você (seja para propósitos de interrogatório ou meramente para descobrir seus desejos), você orla um dado adicional para cada Nível de Escola. Se seu oponente falhar, ele não sabe que falhou; você meramente deu a ele uma informação falsa ou simplesmente pacientemente resistiu à manipulação.

Nível 3: De Mão em Mão

A Tartaruga guarda um lugar especial no planisfério social do Império. Todos sabem que seus deveres são incomuns, mas poucos ousam desafia-los abertamente. A qualquer momento que alguém iniciar uma Rolagem Disputada de Perícia Social que possa lhe causar uma perda de Honra, esta pessoa perde uma igual quantidade de Honra. Você pode usar seu Nível de Escola no lugar de sua Honra quando fazendo Testes de Honra.

Nível 4: A Tartaruga Sorri

Você pode ser muito esguio quando se torna necessário. Escolha um número de Perícias Baixas igual à sua Atenção (você não precisa ter Níveis nessas Perícias). Seu número máximo de Aumentos quando usando essas Perícias não é mais limitado pelo seu Vácuo. Se sua Atenção aumentar, você pode escolher Perícias adicionais de acordo. Se você possui a Vantagem Grande Potencial para qualquer uma dessas Perícias, você agora ganha dois Aumentos Gratuitos para usa-las.

Nível 5: Enigma de Someisa

Você possui a mesma vontade tenaz que permitiu a Someisa proteger o segredo de Shinsei por três séculos. A qualquer momento que alguém iniciar uma Rolagem Disputada de Perícia contra você, ele deve declarar três Aumentos para ter os benefícios de um, e deve gastar dois Pontos de Vácuo para ter os benefícios de um.

Escola de Bushis Toku

Uma vez conhecida como Escola de Bushis MAcaco, a Escola de Bushis Toku foi recentemente renomeada em honra ao fundador heróico do Clã Macaco. Uma das mas jovens escolas de bushis do Império, a Escola de Bushis Toku foi mesclada aos estilos

únicos de luta praticados por Toku e dos vários ronins que se juntaram a ele na fundação do Clã Macaco.

Como a Tartaruga, o Macaco desfruta do favor do próprio Imperador. Diferentemente da Tartaruga, que serve ao Imperador desempenhando deveres além do alcance de outros samurais, o Macaco são os guardiões da justiça. Apesar da escola ser pequena e apenas em sua segunda geração, muitos grandes magistrados e Legionários já saíram de seus alunos.

O fato é que a Escola do Macaco emprega Técnicas muito poderosas apesar de sua relativa juventude quase sem precedentes, mas isso não é acidental. Como um dos maiores heróis da Guerra dos Clãs, da Guerra Contra a Escuridão e da Guerra dos Espíritos, Toku atraiu muitos dos melhores guerreiros não afiliados sob a bandeira do Clã Macaco. Esses heróis compartilharam Técnicas que suas próprias famílias praticaram por gerações e gerações. Outros aliados do Macaco, como o lendário ronin Ginawa e o misterioso guerreiro Daini, também visitavam freqüentemente o dojô durante seus primeiros anos e davam seus conselhos.

A primeira virtude de um bushi Macaco é uma vontade indomável. Um Macaco não hesita ou se retira mesmo em face de dificuldades esmagadoras, a menos que faze-lo traga desonra ou perigo para outros. Eles mostram perícia extraordinária e tenacidade mesmo contra oponentes mais poderosos, e assim como seus primos Lebre parecem se multiplicar quando em menor número. Em respeito ao seu fundador, um Macaco não se permite a luxúria da fatiga ou morte antes que seus objetivos tenham sido completados. Bandidos que cruzam seus caminhos com magistrados Macacos e sobreviveram dizem que é melhor lidar com esses infatigáveis guerreiros à distância — ou melhor ainda, simplesmente fugir quando chegam.

Bônus: +1 Vontade
Honra: 2,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Investigação (Procurar), Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento (História)
Equipamento: Katana, Wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve; selo Imperial, kimono e sandálias, kit de viagens; 5 kokus

Técnicas:

Nível 1: Lição De Toku

Estudantes da Técnica Macaco têm uma maneira de prevalecerem contra males impossíveis. Você pode adicionar o dobro de sua Vontade a qualquer Rolagem de Perícia com um NA de 15 ou mais (incluindo rolagens de ataque). Você também ganha este bônus em qualquer Rolagem Disputada contra um oponente que esteja usando um Atributo ou Perícia maior que os seus numa rolagem Disputada. Seu NA de Acerto é aumentado pela sua Vontade.

Nível 2: Vontade De Aço

Um guerreiro Toku possui uma tenacidade indelével. Você pode reduzir qualquer penalidade de Feridas sofridas por um número igual ao seu Nível de Escola x 4, por uma rodada. Na rodada seguinte, as penalidades de Feridas são dobradas. Você pode usar essa habilidade em qualquer outra rodada, mas não pode negar o nível Inconsciente de Feridas.

Nível 3: A Força De Um Homem

Um bushi Toku não se amedronta diante de um desafio. Quando enfrentando múltiplos inimigos ou qualquer inimigo com maior Nível Perspicácia, você pode adicionar seu Nível de Honra a qualquer rolagem de ataque, dano, e Rolagens Disputadas de Perícias. Você ganha Feridas adicionais igual à sua Vontade em cada nível de Feridas.

Nível 4: Forjar Sua Própria Sorte

A perícia e tenacidade de um Toku Bushi é incomparável, permitindo-os evitarem a derrota mesmo quando ela parece inevitável. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você pode gastar um Ponto de Vácuo quando sofrendo Feridas para forçar seu oponente a re-rolar a rolagem de dano. Todos os bônus da rolagem original são mantidos, e você deve aceitar a segunda rolagem.

Nível 5: Fortunas Favorecem O Mortal

Um bushi Toku não permite sua própria falha. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para repetir qualquer rolagem. Isso pode ser feitos múltiplas vezes numa simples rolagem, contanto que você tenha Pontos de Vácuo para gastar. Você pode manter a nova rolagem ou qualquer uma das posteriores, à sua escolha.

Escolas Ronins

Ronins se diferem dos samurais alinhados aos clãs em várias maneiras, não apenas na falta de um dojô ou treinamento marcial formal. As técnicas de um ronin não são particularmente avançadas, mas são refinadas ao fio de uma vida de dificuldades sem fim. Um duelista Kakita pratica sua técnica num confortável e silencioso dojô sem nada para perturba-lo; um ronin duelista pratica na chuva ou num campo aberto, aprendendo a concentrar sua mente apesar das distrações que o cercam.

As seguintes escolas ronins contém Técnicas gerais que não são o resultado de um treinamento formal, mas experiência pessoal. Essas escolas podem ser pegas por qualquer samurai, mesmo aqueles afiliados a clãs, sem uso da Vantagem Escola Diferente. Em tais casos as escolas simplesmente representam um trajeto mais intuitivo que um samurai pode escolher seguir ao invés de um estilo estabelecido. Personagens ronins podem se mover livremente entre essas diferentes escolas, pegando Técnicas que mais lhes agradam. Um personagem nunca pode ter uma Técnica sem ter as Técnicas anteriores dessa escola. Por exemplo, um ronin que seja um Duelista Nível 2 pode, ao alcançar o Nível 3, pegar a Técnica Nível 1 em Yojimbo ou Bushi, ou o Nível 3 em Duelista.

Escolas Ronins de Bushis

As seguintes escolas têm essas características em comum:

Honra: 1,5
Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer arma, armadura ashigaru; roupas resistentes e sandálias, kit de viagens; 5 zenis

Ronin Guerreiro

Bônus: +1 Força
Perícias: Defesa, Caça, Kenjutsu, (Katana), Kyujutsu, quaisquer 3 Perícias

Técnicas:

Nível 1: A Técnica do Lobo

O lobo não tem misericórdia quando atacado. Se você é declarado alvo de um ataque, você ganha um dado adicional rolado e mantido em ataques ou danos contra este oponente a cada rodada. Você deve declarar que rolagem está recebendo este dado bônus no começo de cada rodada de combate. Esta Técnica pode se aplicar apenas a um oponente por rodada, mas pode ser trocada de um para outro por rodada contanto que cada oponente tenha declarado você como alvo de um ataque.

Nível 2: Punir o Arrogante

Um ronin sobrevive apenas se for rápido para reagir ao que houver ao redor dele. Se ferido por um oponente, você recebe um bônus à sua Iniciativa igual ao número de Feridas sofridas. Este bônus se aplica apenas à rodada imediatamente seguida da rodada na qual você foi ferido. Se, durante esta rodada, você atacar um oponente que lhe tenha ferido, você roda dois dados adicionais para ataca-lo.

Nível 3: Rapidez Desesperada

A luta desesperada de um ronin por sobrevivência lhe dá força e velocidade em tempos de cansaço. Você ganha um ataque adicional por rodada.

Nível 4: O Ataque Mortal

O estilo de luta de um ronin é fluído, e ele pode adaptar sua postura dependendo do estilo que enfrenta. Um número de vezes por dia igual ao seu Nível de Perspicácia, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um bônus em cada dado de dano igual ao seu Nível de Escola.

Nível 5: Ninguém Superará

Cada segundo de combate ameaça a vida de um ronin, e assim ele tenta matar seus inimigos no momento em que saca sua espada. Quando fazendo qualquer rolagem de ataque, você pode voluntariamente sacrificar dados rolados por dados mantidos. Por exemplo, se você rolaria 6k2 por seu ataque, você pode escolher rolar dois dados de ataque a menos e manter dois dados a mais, rolando 4k4. Você deve declarar quantos dados você perde e ganha dessa maneira antes de rolar seu ataque.

Ronin Duelista

Bônus: +1 Agilidade

Perícias: Defesa, Caça, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, quaisquer 2 Perícias

Técnicas:

Nível 1: A Técnica do Vento

Velocidade é necessária para um ronin duelista sobreviver. Você adiciona o dobro de sua Agilidade em todas as rolagens de Iniciativa.

Nível 2: Tomando a Medida

Um oponente que é compreendido é um oponente que já está derrotado. Quando enfrentando um inimigo num duelo ou luta, você pode escolher não agir e estudar seu oponente. A cada rodada que você estuda o oponente, você ganha um dado rolado em todos os ataques feitos contra este oponente pelo restante do dia. Esta Técnica pode ser usada enquanto em Defesa Total. Toda rodada gasta Concentrando num duelo é considerado uma rodada de estudo.

Nível 3: Atacar Como o Vento

A incrível velocidade que um ronin desenvolve em treinamento para um duelo se torna evidente a cada movimento. Você ganha um ataque adicional por rodada.

Nível 4: Testando a Medida

Como um ronin aprende a compreender seus adversários, ele ganha um uma maior precisão de como explorar suas fraquezas. Para cada rodada gasta estudando um oponente, você ganha um dado adicional mantido e rolado em todos os ataques feitos contra este oponente pelo restante do dia. Esta Técnica pode ser usada enquanto em Defesa Total. Cada rodada gasta concentrando num duelo é considerada uma rodada de estudo. Isto substitui o benefício do Nível 2.

Nível 5: A Medida Final

O olho treinado pode achar qualquer fraqueza. Quando enfrentando um oponente num duelo ou luta, você pode estuda-lo por um número de rodadas igual ao Nível de Perspicácia deles. Se a rodada seguinte a esta for completada, você pode fazer um ataque simples. Se o ataque tiver sucesso, você e seu oponente fazem uma Rolagem Disputada de Vácuo, e se ele perder, seu oponente está imediatamente reduzido ao Nível de Feridas Caído. Esta Técnica só pode ser usada contra oponentes de igual ou menor Nível de Perspicácia. Esta Técnica pode ser usada contra criaturas sem um Nível de Perspicácia se a soma dos Anéis do alvo for igual ou menor que a sua; você deve estudar tais oponentes por um número de rodadas igual ao Anel mais baixo deles.

Ronin Yojimbo

Bônus: +1 Reflexos

Perícias: Defesa, Caça, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, quaisquer 3 Perícias

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Sacrifício

Mesmo um ronin andarilho pode valorizar a vida e procurar protege-la. Quando em Defesa Total, ,você pode escolher compartilhar o bônus do NA de Acerto oriundo da rolagem de Agilidade/Defesa com alguém que você esteja protegendo. Isto deve ser declarado no começo de cada rodada, e o indivíduo protegido deve estar dentro de 3 m. Qualquer ou todo o bônus pode ser conferido a outra pessoa desta maneira. Você escolhe os oponentes contra os quais este bônus se aplica como as regras normais para Defesa Total. A ação de combate Guardar não requer Aumento para você, e confere +1 de NA de Acerto adicional por Aumento feito.

Nível 2: Vontade, Não Carne

Foco permite que um ronin ponha a dor de lado e vá além das limitações físicas. Quando agindo para proteger outro indivíduo ou quando agindo em auto-defesa (Ex.: você não provocou ou iniciou o combate), você reduz a penalidade de feridas numa ação por um número igual a três vezes seu Nível de Perspicácia.

Nível 3: Apressar a Lâmina

Um yojimbo estuda sua presa, então explode numa rajada de movimentos. Depois de qualquer rodada onde você esteve em Defesa Total, você ganha um bônus de Iniciativa igual ao bônus de sua rolagem de Agilidade/Defesa da rodada anterior. Este bônus não pode ser usado se você está em Defesa Total na rodada em questão.

Nível 4: Força da Convicção

Um yojimbo nunca luta tão ferozmente quanto quando protege seu encarregado. Você ganha um ataque adicional por rodada.

Nível 5: Corrida Sobre as Pedras

Lutar defensivamente não é problema para um verdadeiro yojimbo. Gastando um Ponto de Vácuo no começo de uma rodada de combate, você pode tomar a postura de Defesa Total e ainda atacar normalmente.

Shugenjas Ronins

Shugenjas ronins são únicos. Eles não têm a riqueza de conhecimentos dados aos shugenjas dos clãs cujas escolas gravam séculos de pesquisa em todos os campos dos kamis, mas se esfor-

çam para este fim com um dom inato para os kamis que muitos shugenjas secretamente invejam. Ronins shugenjas são raros, e tão extremamente incomuns que desenvolvem escolas fixas de estudo relativo ao uso da mágica. Muitos ao invés disso confiam em seus dons naturais e não transmitem seus segredos. Ainda assim, existem poucos através da história que, como o lendário ronin Kanosei, que estabeleceram escolas que sobreviveram aos séculos; essas escolas estão disponíveis a quaisquer ronins com o talento para os kamis que desejem aprender.

Shugenjas ronins não têm a habilidade de mudarem de escolas da mesma maneira que um ronin bushi o faz. Se um shugenja deseja mudar de escola, ele deve adquirir a Vantagem Escolas Múltiplas.

Sacerdote Tradicional

Bônus: +1 Vontade

Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Meditação, Feitiçaria, Teologia (Fortunas), quaisquer 3 Perícias

Equipamento: Wakizashi, armadura ashigaru; kit de caligrafia, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 5 zenis

Afinidade/Deficiência: Sacerdotes tradicionais não se limitam ao estudar uma faceta da magia, mas abraçam-na em todas as suas mil formas. Ainda assim, um talento para uma forma de magia é espelhado numa dificuldade na forma oposta. Sacerdotes tradicionais podem escolher qualquer elemento pelos quais têm uma Afinidade. Eles automaticamente ganham uma Deficiência no elemento oposto.

Técnica: Nenhuma.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, 3 feitiços do elemento primário, 2 feitiços de outro elemento, 1 feitiço de um terceiro elemento

Shugenja Militantes

Bônus: +1 Força

Honra: 1,5

Perícias: Caligrafia, Jiujutsu, Conhecimento (qualquer), Meditação (Recuperação de Vácuo), Teologia, quaisquer 2 Perícias

Equipamento: Wakizashi, armadura ashigaru; kit de caligrafia, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 5 zenis

Afinidade/Deficiência: Ronins deste segmento enfatizam com a força e resistência da Terra, procurando emular seu poder e obter sua força. Shugenjas militantes têm uma Afinidade por feitiços de Terra e uma Deficiência por feitiços de Ar.

Técnica: O Dom dos Kamis

Shugenjas militantes abraçam o poder pessoal como chave do poder espiritual. Qualquer elemento que você invoque que tenha **Área de Efeito: Você** recebe dois Aumentos Gratuitos.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de Terra, quaisquer 2 feitiços de Fogo, e qualquer feitiço de Água

Ordem de Kanosei Furudera

Bônus: +1 Inteligência

Honra: 1,5

Perícias: Caligrafia, Etiqueta, Meditação, Teologia (Fortunas), quaisquer 3 Perícias

Equipamento: Wakizashi, ,armadura ashigaru; kit de caligrafia, kimono e sandálias

Afinidade/Deficiência: Esta seita de ronins em particular ensina que a comunicação com os kamis é o maior feito da magia, e que ênfase na comunicação permeia todos os seus ensinamentos. Estudantes da ordem de Kanosei Furudera têm uma Afinidade por feitiços de Ar e uma Deficiência por feitiços de Terra.

Técnica: Sussurro Dos Elementos

Você ganha um número de Aumentos Gratuitos por dia igual ao seu Nível de Perspicácia que podem ser usados para feitiços de Sentir, Comunicar, e Invocar.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-feitiço, 3 feitiços de Ar, e 2 feitiços de Água

Nomes Rokuganis

A lista a seguir dá vários exemplos que podem ser usados para nomear seu personagem. Note que o nome de família de uma pessoa sempre vem primeiro, então Akio, da família Hida seria chamado de Hida Akio.

Nomes Masculinos

Akahito, Aki, Akihito, Akinari, Akinori, Akio, Akira, Anzai, Aritomo, Ashihei, Atasuke, Atsumori, Atsutane, Bairei, Baikin, Basho, Benjiro, Benkei, Bokkai, Chikafusa, Chikao, Chomei, Chuichui, Daisetsu, Danjuro, Daiyu, Denbe, Doi, Eien, Eiichi, Eiji, Eijiro, Eishi, Eizo, Ekiken, Etsuya, Fujio, Fumiaki, Fumihiko, Fumihiro, Fumimaro, Fumio, Gempachi, ,Gengyo, Genichi, Genjo, Gennai, Gesshin, Gidayu, Gihei, Goemon, Goro, Gyukudo, Hachemon, Hachiro, Hajime, Hakiseki, Hanshiro, Haranobu, Haru, Haruhiro, Haruki, Harunobu, Hayato, Heiji, Heikichi, Heizo, Hideaki, Hidekazu, Hideki, Hideo, Hiyori, Hideyoshi, Hikaru, Hirokichi, Hirokumi, Hiroshi, Hirotada, Hirotaka, Hiroya, Hiroyasu, Hitoshi, Hogai, Hoitsu, Hokichi, Hokusai, Honzo, Hoshi, Hoshiko, Ienobu, Iesada, Ieshige, Ietsuna, Ieyasu, Ieyoshi, Ikemoto, Ikku, Inejiro, Ippei, Isamu, Isao, Isei, Iskuro, Isoshi, Iwane, Iwao, Izo, Izumo, Jakuchu, Jin, Jinzaburo, Jiro, Jo, Joji, Josuke, Jotaru, Jou, Juichi, Jin, Junichi, Jinichiro, Junji, Junnosuke, Jinzo, Jurobei, Juzaburo, Juzo, Kafu, Kagehisa, Kagetoki, kaii, Kakuei, Kakuzo, Kamatari, Kan, Kanbe, Kanjiro, Kanko, Kansuke, Kaoru, Katai, Katsumi, Katasumoto, Katsunan, Kazu, Kazuki, Kazuma, Kazunari, Katsumoto, Katsunan, Kazu, Kazuki, Kazuma, Kazunari, Kazuo, Kazushi, Kazutoshi, Kei, Keiji, Keisuke, Keita, Keitaro, Kenichi, Kenji, Kenjiro, Kenko, Kenzaburo, Kenzan, Kenzo, Kijuro, Kikaku, Kikugoro, Kikunojo, Kimi, Kinji, Kinmochi, Kinnosuke, Kinzo, Kisho, Kiyohira, Kiyomitsu, Kiyomori, Kiyonobu, Kiyonori, Kiyoshi, Koan, Kobo, Koetsu, Kohei, Koichi, Koin, Koji, Kojiro, Kokei, Koki, Kokushi, Konoye, Konyo, Korechika, Korekiyo, Korenaga, Korin, Kosaku, Kosami, Koshiro, Kosho, Kotaro, Koto, Kozue, Kuemon, Kunio, Kunisada, Kunitaro, Kuniyoshi, Kyoden, Kyoichi, Kyoji, Kyoshi, Kyuso, Kyuwa, Mabuchi, Magobei, Mokoto, Mamoru, Manabu, Manobu, Marihito, Masaaki, Masami, Masanobu, Masanori, Masao, Masaru, Masashi, Masayoshi, Masayuki, Masazumi, Masu, Masuhiro, masutaro, matabei, Matsu, Matsudaira, Matsuo, Matsusuke, Meiji, Michinori, Mitsunari, Mitsuzuka, Miyazaki, Miyoko, Mokuami, Momoru, Morimasa, Motoichi, Motoki, Munemori, Muneyaki, Munoto, Murai, Mutsuhito, Naganori, Naizen, Nakamuro, Nakazo, Namboku, Naoki, Naomi, Naoya, Nariaki, Natsu, natsuo, Nichiren, Nobukazu, Nobuo, Noburo, Nobusuke, Nobuyori, Norishige, Noritada, Noritoshi, Noriyori, Noriyuki, Norogumi, Oda, Ogai, Okkakura, Okitsugu, Onijin, Oninosuke, Osamu, Otojiro, Reijiro, Rikiya, Rikyu, Rosanjin, Ryo, Ryobe, Ryoichi, Ryoko, Ryoma, Ryosei, Rozo, Saburo, Sachi, Sadaharu, Sadanobu, Sadao, Saemon, Saikaku, Saneatsu, Sanetomo, Sanjiro, Sanjuro, Sanraku, Sanzo, Satoru, Satoshi, Sawao, Seibei, Seiensui, Seiho, Seiichi, Seiji, Seiki, Seinosuke, Seiryo, Seishiro, Seishisai, Seisi, Seison, Seitaro, Sem, Senichi, Senzo, Sharaku, Shiba, Shige-

aki, Shigemasa, Shigematsu, Shigemori, Shigetoki, Shiko, Sho, Shogo, Shohei, Shoichi, Shoin, Shoji, Shojiro, Shoko, Shoraku, Shosuke, Shotaro, Shuichi, Shuji, Shukishi, Shuko, Shumei, Shosui, Shuzo, Soetsu, Soh, Sojuro, Sorai, Sosa, Soseki, Soshu, Sukejuro, Sukenobu, Sukune, Sumio, Sumiteru, Sumitomo, Susumu, Tabito, Tadahisa, Tadanobu, Tadao, Tadashi, Tadasu, Tadauki, Taheiji, Taikan, Taisho, Taisuke, Takahashi, Takahiro, Takeo, Takeru, Takeshi, Taki, Takuro, Takuya, Tamotsu, Tanyo, Tanzan, Taro, Taroemon, Tashiaki, Tashiro, Tasuku, Tatsui, Tatsukichi, Tatsuya ,Tatsuzo, Taysuke, Teika, Teinosuke, Tekkan, Tenshin, Terao, Teriuihi, Terumoto, Teruo, Tessai, Tsu, Tetsuhiko, Tetsui, Tetsunori, Tetsuo, Tetuya, Tobei, Togai, Tomiji, Tomoaki, Tomomi, Tomoyuki, Ton, Torajiro, Torazo, Toru, Toshiaki, Toshiki, Toshio, Toshiro, Toshitsugu, Toshiyuki, Tsumemeasa, Tsunayoshi, Tsuneari, Tsuneo, Tsuruki, Tsutomu, Tsuyoshi, Ukyo, Unkei, Utaemon, Utamara, Waotaka, Washi, Washichi, Yachi, Yaichiro, Yakumo, Yamato, Yasotaro, Yasuhiko, Yasunobo, Yasuo, Yasutake, Yo, Yodo, Yohachi, Yoichi, Yojiro, Yoriie, Yorikane, Yoringa, Yoritoki, Yosai, Yoshi, Yoshiaki, Yoshida, Yoshifusa, Yoshihide, Yoshiki, Yoshimasa, Yoshimatsu, Yoshimi, Yoson, Yoshuke, Yugoro, Yuichi, Yuji, Yujiro, Yuki, Yukio, Yunosuke, Yoshiro, Yusuke, Yutaka, Zenko, Zeshin

Nomes Femininos

Ai, Aiko, Akane, Akemi, Aki, Akiko, Akuro, Ami, Arisa, Asako, Asami, Atsuko, Aya, Ayako, Ayame, Ayano, Chiaki, Chie, Chieko, Chika, Chikako, Chikuma, Chinatsu, Chisato, Echiko, Eiko, Ema, Emi, Emiko, Eri, Eriko, Etsuko, Euiko, Fujiko, Fumi Fumie, Fumiki, Fumiko, Fumiyo, Fusae, Fuyuko, Gemmei, Ginko, Hama, Hana, Hanae, Hanako, Haruko, Harumi, Hatsue, Hatsuyo, Hideko, Hikaru, Hiroe, Hiroko, Hiromi, Hiroshi, Hisa, Hisae, Hisako, Hitomi, Hitomo, Hitoshi, Honami, Hoshi, Hoshie, Hishiko, Hishiyo, Ichi, Inoue, Isako, Ise, Itsuko, Izumi, Joruri, Jun, Junko, Juri, Kadiri, Kaede, Kahori, Kameko, Kaneko, Kaori, Kaoru, Kasuga, Katsue, Katsuko, Katsumi, Kayoko, Kazue, Kazuko, Kazumi, Keiko, Kichi, Kiko, Kimie, Kimiko, Kin, Kinuko, Kinuye, Kinuyo, Kioko, Kishi, Kit, Kita, Kiyo, Kiyoko, Kiyomi, Kochiyo, Koi, Koiso, Koken, Komachi, Kumi, Kumiko, Kunie, Kuniko, Kyoko, Machi, Machiko, Madoka, Mae, Maeko, Maemi, Mai, Maiko, Maki, Makiko, Mako, Mami, Manami, Mari, Mariko, Maru, Masae, Masako, Masami, Matsu, Maya, Mayako, Mayo, Mayoko, Mayu, Mayumi, Megu, Megumi, Michi, Michiko, Midori, Mieko, Miho, Mihoko, Miki, Mina, Minako, Mineko, Mino, Mio, Misa, Misako, Misato, Mitsu, Mitsuko, Miya, Miyako, Miyo, Miyoko, Mizuki, Momoko, Mutsumi, Naho, Nahoko, Nami, Namie, Namika, Namiko, Namiyo, Nana, Nanako, Nanami, Nao, Naoko, Naomi, Naora, Nari, Nariko, ,Noriko, Nozomi, Nyoko, Ochiyo, Oharu, Oki, Okichi, Okiku, Rieko, Rika, Rikako, Rina, Rinako, Risa, Risako, Ritsuko, Romi, Rui Rumiko, Ruri, Ryo, Ryoko, Sachi, Sachiko, Sada,o, Sae, Saito, Saki, Sakiko, Sakue, Sakuko, Sakura, Sakuro, Sama, Sanako, Saori, Sata, Satoko, Satomi, Sawako, Saya, Sayo, Sayoko, Sayuri, Sei, Seka, Seki, Sem, Setsuko, Shige, Suko, Sumi, Sumie, Suzue, Suzuko, Tadako, Tae, Tai, Takako, Tama, Tamafune, Tamaki, Tamami, Tamiko, Tamiyo, Taniko, Tansho, Tara, Teruyo, Tokie, tokiko, Tokiyo, Toyoko, Tsuki, Tsukiyama, Tsuya, Ume, Umeka, Umeko, Urako, Utako, Wazuka, Yae, Yaeko, yasu, Yasuko, Yodo, Yoko, ,Yori, Yoriko, Yoshi, Yoshike, Yoshiko, Yu, Yui, Yuka, Yukako, Yukari, Yuki, Yukiko, Yuko, Yuma, Yumako, Yumi, Yumiko, Yuri, Yuriko, Yusuke, Yutsuko, Yuya

Tabelas de Descendências

Após escolher a Família de seu personagem, se você desejar, você pode rolar nas tabelas de Descendência para ver em que ttipo de linhagem familiar seu personagem nasceu. Você pode roalr nas tabelas de Descendência no máximo três vezes se desejado; a primeira rolagem da Tabela de Descendência é gratuita, mas cada rolagem a seguir custa um Ponto de Personagem (PP). Alguns resultados aumentam os Níveis de Perícias; esses Níveis são ganhos deposi de você ter obtido Perícias com seus PP's.

Comece com a Tabela de Descendência 1 e siga as instruções. Fique atento: nem todo passado de samurais é glorioso.

Tabela de Descendência 1

Rolagem	Resultado
1-4	Passado Desonrado. Role na Tabela de Descendência 2.
5-7	Passado Distinto. Role na Tabela de Descendência 3
8-0	Bênçãos Mistas. Role na Tabela de Descendência 4

Tabela de Descendência 2: Passado Desonrado

Rolagem	Resultado
1-2	**Covarde:** Seu ancestral não pôde enfrentar o calor da batalha. Enquanto o exército inimigo se aproximava, ele abandonou suas armas e o seu posto. Ele foi posteriormente recapturado, e punido pelo seu abandono do dever. Samurais lhe olham e imaginam se o mesmo sangue ralo corre em suas veias. Perca 5 pontos de Glória, 5 pontos de Status, e ganhe a Desvantagem Influenciado (provar-se digno), mas não ganhe nenhum PP por ela.
3-4	**Inepto:** Seu ancestral foi um completo idiota, e seus erros quase levaram à destruição de seu senhor. Por suas falhas ele foi forçado a raspar sua cabeça e se aposentar como monge. Como punição posterior, seu senhor ordenou que sua família sempre pagasse uma certa quantia para o monastério ao qual seu ancestral se integrou. Você deve garantir que o monastério viva bem, visitando-o ao menos uma vez por mês.
5	**Amaldiçoado:** Seu ancestral inadvertidamente provocou poderosos espíritos enquanto estava agindo desonrosamente. O espírito amaldiçoou a ele e à sua linhagem, fazendo com que todos aqueles que compartilhem de seu sangue desfrutem de seus erros. Ganhe a Desvantagem Azar (3 pontos), mas não ganhe PP nenhum por ela.
6	**Fortuna Perdida:** Seu avô e a família dele perderam uma grande quantidade de kokus numa intensa tempestade longe da costa. Desde então, sua família lhe pôs na cabeça a importância de ficar longe da água. Quando você se aproxima da água, você vê a morte de seu avô em seu olho mental. Ganhe as Desvantagens Fobia (2 pontos) (Oceano), mas não ganhe PP por ela. Você começa sem dinheiro.
7	**Dívida:** Seu ancestral foi incauto com o dinheiro e gastou os recursos que precisava para manter suas posses. Um daimyo vizinho comprou as terras e garantiu que a desonra viesse sob seu ancestral. Apesar de décadas terem se passado, a dívida original nunca foi quitada, sua família ainda se sente confrangida em ajudar seus benfeitores. Ganhe a Desvantagem Obrigação (4 pontos) em relação à família do daimyo vizinho, mas não ganhe nenhum PP por ela.
8	**Corrompido:** Seu ancestral lutou contra as Terras Sombrias e sucumbiu ao seu chamado. Agora ele luta elo Lorde Negro como um de seus poderosos generais. Ganhe a Desvantagem Influenciado (matar seu ancestral), mas não ganhe nenhum PP por ela.

9	**Traição:** Um membro de sua família vendeu segredos do Clã para alguém que o ofereceu kokus suficientes. Apesar de seu clã tentar leva-lo à justiça, ele desapareceu em sua recém obtida riqueza. Seu nome foi exonerado, mas a vergonha de sua desonra ainda arde em você. Ganhe a Desvantagem de 8 pontos Segredo Sombrio (mas nenhum PP por ela).
0	**Maho-Tsukai:** Seu avô rapidamente aumentou seus poderes no Clã. Porém ,a família descobriu posteriormente que sua ascensão à glória foi ajudada pelo insalubre uso de maho. Ganhe a Desvantagem de 8 pontos Segredo Sombrio (mas não ganhe nenhum PP por ela) que você compartilha com toda a sua família. Ninguém deve descobrir as raízes de seu poder e riquezas.

Tabela de Descendência 3: Ancestral Distinto

Rolagem	Resultado
1	**Iluminado:** Seu ancestral escreveu um influente livro sobre a filosofia de seu Clã em vida, guerra e paz. Ganhe uma cópia desse livro, 3 pontos de Honra, e um Aumento Gratuito em todas as Rolagens de Perícias Sociais dentro de seu Clã.
2-5	**Veterano de Batalha:** Seu ancestral ganhou respeito lutando numa tremenda batalha. Vá para a Tabela 3 A: Grandes Batalhas.
6-7	**Um Fim de Herói:** Seu ancestral morreu defendendo suas crenças e protegendo aqueles que acreditava precisarem ser protegidos. Vá para Tabela 3 B: Mortes Gloriosas.
8-9	**Pelo Império:** Seu ancestral passou a vida a serviço do Clã e do Império. Vá para a Tabela 3 C: Deveres Prestigiosos.
0	**Casamento Bem-sucedido:** Um de seus ancestrais conseguiu um casamento arranjado bem sucedido com outro Clã à escolha do MJ. Ganhe um Aliado Menor de 3 pontos do Clã apropriado.

Tabela de Descendência 3 A: Grandes Batalhas

Rolagem	Resultado
1	**Guardião:** Apesar de seu ancestra nunca ter se envolvido em grandes batalhas que definissem a história de Rokugan, ele defendeu fervorosamente um importante vilarejo de arroz de ataques de bandidos. Ele passou sua vida inteira na região, contente em ficar em casa e guardar um território do Clã. Ganhe a Vantagem Caminho da Terra que se aplica à província que ele protegeu. Sua Glória é considerada 2 Níveis maiores enquanto nessa província
2-3	**Batalha do Alcec Branco:** Séculos atrás, bárbaros do leste ancoraram ao porto do Imperador e iniciaram negociações diplomáticas. Dois anos depois, uma frota de barcos bárbaros atacou Otosan Uchi com armas superiores e tentaram matar o Imperador. O exército de Rokugan derrotou a frota bárbara na maior batalha naval da história de Rokugan. Ganhe dois Níveis da Perícia Atletismo
4-5	**Batalha da Onda Retumbante:** O grande ataque do Maw em Rokugan foi detido pelo heroísmo de um samurai. Kuni Osaku sacrificou sua vida para dar tempo par que os samurais de todos os Clãs completassem a Muralha Kaiu. Com trabalho de equipe e trabalho duro, os samurais estavam prontos para o exército das Terras Sombrias e o dizimaram. Ganhe dois Níveis em Perícias que também sejam ensinadas por escolas do Caranguejo
6-7	**Batalha do Rio Dormente:** Nessa famosa batalha, os Clãs Maiores se uniram para derrotar Iuchiban e seus Oradores de Sangue. Ganhe um Nível da Perícia Conhecimento: Terras Sombrias
8-9	**Batalha do Estreito Beiden:** No ano de 1127, a Batalha do Estreito Beiden começou muitos anos de guerra, tumulto e caos antes do fatídico Segundo Dia do Trovão. Toturi o Negro superou com sucesso um exército de Caranguejos Maculados com um exército de tropas Dragões, ronins e do Unicórnio. Ganhe dos Níveis da Perícia Batalha e 3 pontos de Honra.
0	**Segundo Dia do Trovão:** No ano de 1128, no nono dia do Mês do Touro, as forças combinadas de Rokugan e do exército Naga se reuniu ao reder de Otosan Uchi e declarou guerra ao Nono Kami, Fu Leng. Enquanto os Trovões derrotavam o deus negro dentro do Palácio Imperial, os exércitos de Rokugan se lançavam ao combate contra os mais poderosos onis já vistos além da Muralha Kaiu. Ganhe dois Níveis da Perícia Conhecimento: Terras Sombrias e 1 Nível completo de Glória.

Tabela de Descendência 3 B: Mortes Gloriosas

Rolagem	Resultado
1-2	**Duelo:** Seu ancestral foi morto num duleo e você deseja provar que sua técnica estava correta. Ganhe um Nível nas Perícias Kenjutsu e Iaijutsu, ou dois Níveis em um delas.
3-4	**Combatendo as Terras Sombrias:** Seu ancestral foi famoso por seu destemor. Ganhe um Nível em qualquer Perícia Bugei, você ganha +10 em toda rolagem para resistir a efeitos de Medo das criaturas das Terras Sombrias
5-7	**Morto em Batalha:** Role uma vez na Tabela 3 A, ganhe o benfício, então role aqui novamente:
	1 Salvou o dia: Ganhe um Aliado Maior 6 pontos de qualque rClã ou família do lado de seu ancestral
	2 Morto enquanto investia às linhas inimigas: Ganhe um Aliado Menor 3 pontos de seu Clã
	3 Morto protegendo o general: Ganhe 5 pontos de Honra.
	4-5 Matou um inimigo importante, como um herói de Clã ou samurai poderoso. Ganhe um Inimigo Jurado de 2 pontos de um clã oufamília que lutou contra seu ancestral.
	6 Salvou um samurai ferido. A família dele continua em contato com a sua. Ganhe um Aliado Menor de 5 pontos.
	7-9 Lutou Bravamente. Role um dado e ganhe essa quantidade em Glória.
	10 Carregou o estandarte do Clã na batalha. Role um dado e ganhe esses pontos em Glória.
8	**Yojimbo:** Seu ancestral morreu protegendo seu senhor de uma tentativa de assassinato. Ganhe 3 pontos de Honra e dois Níveis na Perícia Defesa.
9	**Seppuku:** Seu ancestral cometeu seppuku para proteger a honra de sua família, deixando-lhe uma valiosa herança. Aumente um item de seu equipamento inicial à Qualidade Excelente.
0	**Vingança Devida:** Seu ancestral falhou em proteger o seu senhor, mas depoisd e anos de dedicação a esse objetivo, ele levou os assassinos à justiça. Quando o último criminoso foi executado, seu ancestral cometeu seppuku para limpar a vergonha de sua falha. Os outros o vêem como uma parábola de Chugo, a virtude do Dever. Ganhe um Nível completo de Glória que você não perde pela passagem do tempo, e um Aumento Gratuito em Rolagens de Perícias Sociais com membros de seu próprio Clã.

Tabela de Descendência 3 C: Dever Prestigioso

Seu ancestral foi um/uma:

Rolagem	Resultado
1-3	Magistrado da família. Ganhe +1 Ponto de Honra e +1 Nível de Glória dentro da província da família.
4-5	Magistrado de Clã. Ganhe +2 Pontos de Honra e +1 Nível de Glória dentro das províncias do Clã.
6	Magistrado Imperial. Ganho +3 Pontos de de Honra e +5 Níveis de Glória.
7	Comandade de exércitos. Ganhe +2 Pontos de Honra e dois Níveis da Perícia Batalha
8	Sensei famoso. Ganhe +3 Níveis de Glória com membros do Clã do sensei.
9	Diplomata de um Clã Maior. Ganhe um Aliado de 2 pontos do Clã apropriado.
0	Diplomata à Corte Imperial. Ganhe +3 Pontos de Honra, +5 Níveis de Glória, e a Vantagem Voz.

Tabela de Descendência 4: Bênçãos Gerais

Rolagem	Resultado
1-2	**Toque do Artista:** Seu ancestral foi um famoso escritor que cativou seu público com imaginário criativo e palavras inovadoras. Pelos auspiciosos sinais de seu nascimento, espera-se que você siga suas pegadas — quer você tenha ou não as memas habilidades. Ganhe um nível nas Perícias Atuação e Narração, ou dois níveis numa delas. Quer você escreva ou não, Rokugan ansiosamente espera pela sua obra-prima.
3-5	**Indiferente:** Um de seus ancestrais passou a vida toda sem ser notado, e as pessoas dizem quevoê parece e age como ele. Ganeh a Vantagem Discreto. Adicionalmente, sua Glória não pode ser maior que seu Status.porém, é possível remover essa penalidade por perseverança e excelência. A penalidade (porém não a Vantagem) é removida se você gastar 10 pontos de Experiência ou ter 6 Nível em qualquer Perícia Bugei ou Alta.
6-7	**O Duelo:** Seu ancestral foi um famoso duelista que derrubou seu rival diante da Corte Imperial, ganhando muita fama para sua família enquanto envergonhava a de seu oponente. Ganhe 5 pontos de Status, um Inimigo Jurado de 2 pontos (mas não os PP dele), e dois Níveis da Perícia Conhecer a Escola (Clã Inimigo).
8-9	**Herança de Família:** Seu ancestral adquiriu uma **nemuranai**, um item cuja alma foi despertada, e que foi entregue ao filho dele. O item passou de pai para filho por várias gerações até chegar em suas mãos. Você não faz idéia do potencial do item, mas espera-se que você o carregue consigo todo o tempo.
0	**A Verdade em Lendas:** Muitas histórias foram escritas sobre seu ancestral, uma parábola para o bushido. Mas um livro recentemente exposto, escrito no estilo do de seu ancestral, mostra vários deslizes dele. Ele escreveu sobre roubar de seus senhores, matar camponeses e viajantes inocentes e incitar uma guerra entre seus vizinhos. Este comportamento é tão diametralmente diferente das lendas que muitos samurais simplesmente escolheram ignorar esse livro como mera balela, uma falsificação perpetuada pelos inimigos da família. Alguns, porém, sussurram que a voz da nova fonte soa como autêntica, logo as informações contidas nela devam ser verdadeiras. Você ganha um Aumento Gratuito em toda Rolagem de Perícia Social com samurais que acreditam em lendas. Você ganha uma penalidade de -5 em todas as Rolagens de Perícias Sociais com aqueles que acreditam no conhecimento recém-descoberto sobre seu ancestral.

Tomo do Fogo

Hida Kaii se moveu atenciosamente pela cidade arruinada. Ele segurava seu tetsubo com as duas mãos, preparando a arma sobre um ombro, pronto para atacar qualquer coisa que se movesse na escuridão. Ele quase não respirava, movendo-se tão silenciosamente quanto permitia sua pesada armadura de aço. As poucas batidas e estalos que fazia eram acompanhados por longínquos sons arrastados. Ele podia ouvi-los. Eles estavam por perto. Eles estavam em todo lugar. Bakemonos, feras hediondas e pequenas a serviço do Lorde Negro.

Os batedores que descobriram esse lugar não sabiam de onde a cidade viera; ela simplesmente estava lá de repente. Assim são as Terras Sombrias. Era como um ser vivo, e parecia crescer e mudar com os dias de acordo com sua sinistra vontade. Preocupados com uma nova fortaleza da Horda se formando próxima à Muralha, Kaii e os outros foram enviados para investigar. A cidade parecia vazia a princípio, mas eles prosseguiam com cuidado.

Quando já estavam dentro dos muros, os ruídos começaram. Os pequenos goblins brotavam de todos os buracos das ruas quebradas. A retirada seguiu o treinamento Caranguejo padrão quando encontravam um inimigo impossível; um homem dava um passo à frente para conter o avanço enquanto os outros fugiam para voltar com reforços. O que deu um passo à frente foi Kaii. Ele se atirou num muro escandaloso de carne verde, erguendo seu tetsubo. Antes que as garras deles o matassem, as ruas racharam e todos caíram nos túneis subterrâneos. Muitos dos goblins pereceram quando o pesado Caranguejo caiu sobre eles. O resto não sobreviveria muito.

Kaii agradeceu às Fortunas por sua fuga, mas ele estava incerto se sua fuga foi realmente uma bênção. Ele estava sozinho agora, perdido nos túneis abaixo dessa cidade abandonada. Mais estarrecedor ainda, ele não sentia mais a fria ressonância do dedo de jade contra seu peito. O colar se perdeu há muito tempo durante a batalha. Agora mesmo se os goblins não o achassem, a Mácula inevitavelmente o faria. Ele tinha que achar seu caminho para fora deste lugar, antes que as Terras Sombrias o reclamassem. Ele se moveu a esmo, cuidadosamente escondendo-se pelos túneis negros. Finalmente, uma luz brilhou sobre ele, mas não estava aliviado com a vista. Neste lugar, tal luz é mais um inimigo do que um aliado.

Um anel de tochas apareceu na caverna em frente. No chão entre eles, um círculo de símbolos arcanos foi pintado com pigmento vermelho. Um homem magro em longos mantos vermelhos estava no centro, esfregando uma longa faca numa pedra de afiar. Sua cabeça estava raspada como as dos monges, e sua cara enrugada tinha estranhas cicatrizes. Ele olhou diretamente onde Kaii esperava na escuridão, um lento olhar mostrando seu fantasmagórico semblante.

"E aí está nosso Hida perdido," ele disse, apontando para Kaii com sua lâmina. "Por favor, venha. Isso me economizará o esforço de arrastar sua pesada carcaça ao círculo quando terminar."

"Você é responsável pelas ruínas, pelos goblins?" Kaii exigiu, erguendo-se sobre o homem. Ele era claramente um mahotsukai de algum tipo, um mestre de magia negra. Se Kaii pudesse mantê-lo falando o bastante para coloca-lo ao alcance de sua clava, ele ainda poderia ter uma chance. "Quem é você?"

"Quão tolo eu seria se revelasse os segredos desse lugar a um Caranguejo?" respondeu o homem. "Mesmo que pelo seu cheiro, sinto que não será um Caranguejo por muito tempo. Onde está sua jade, filho de Hida?" com uma risada sinistra, o homem arrastou a faca sobre sua própria palma e gritou algo numa complicada e quebrada língua. Mísseis flamejantes de sangue investiram em Kaii. Ele virou seu ombro para o tsukai, deixando a magia negra atingir sua armadura. Ele podia sentir um terrível calor atravessando o aço. Ele se empurrou para frente com um grito antes que a magia fizesse efeito.

Os olhos do tsukai se abriram quando percebeu que seu feitiço não havia sido suficiente para a tarefa. Ele começou a invocar outro feitiço, mas Kaii colidiu em cheio com o tronco do homem. Ele rolou para trás no chão e abriu sua boca para invocar um segundo feitiço, ou talvez pedir misericórdia. O tetsubo de Kaii caiu com um estrondoso ruído.

Apesar do feiticeiro estar morto, as fogueiras ainda queimavam o corpo de Kaii. Ele gemeu e caiu sob um joelho, o tetsubo pendendo fora de suas mãos e rolando para a escuridão. Em volta dele, o ruído dos bakemonos se aproximava. Kaii pôs a dor de lado. Ele pegou a faca do feiticeiro, e para sua surpresa a dor se foi. Ele olhou para a arma e notou os estranhos desenhos líquidos de vermelho dentro do aço branco, as pedras negras presas ao seu cabo.

O Caranguejo olhou à sua volta em surpresa. No limiar da luz das tochas ele via dúzias de faces horrendas, os bakemonos que enfrentou na cidade acima. Eles olharam para ele, para a faca em suas mãos, seus olhos vermelhos brilhantes queimando em ódio.

Como um, as criaturas se curvaram.

Uma malévola risada encheu os túneis, e demorou um momento ou dois para que Kaii percebesse que era ele. Guardando a adaga amaldiçoada em seu obi, Hida Kaii não queria mais sair deste lugar.

O sistema de jogo de Lenda dos Cinco Anéis foi projetado para ser flexível, simples e eficiente. Resolver disputas deve ser algo dinâmico e excitante, seja a disputa um encontro social com o senhor de alguém, ou um forte encontro de combate. Essas situações querem refletir o estilo dinâmico e heróico dos samurais épicos como em *Lobo Solitário* ou *Os Sete Samurais* de Akira Kurosawa. Por isso, há uma grande parte de ênfase em intriga e combates rápidos e mortais.

Rolagens Básicas de Dados

Se você deseja fazer uma tarefa, esta tarefa é resolvida pelo rolar de dados. Naturalmente, o senso comum é necessário aqui. Se você simplesmente deseja atravessar a rua ou afiar sua katana, nenhuma rolagem é requerida. Se a falha ou sucesso de uma tarefa tiver um peso em sua aventura, então uma rolagem de dados deveria ser feita para determinar sucesso ou falha. O MJ deve evitar chatear o jogo com rolagens desnecessárias ou requerer rolagens para tarefas triviais.

O sistema de Lenda dos Cinco Anéis usa somente dados de dez faces. Quando convocado para fazer uma rolagem, você deve rolar um certo número de dados e compara-los a um Número Alvo. Em qualquer rolagem você rolará um certo número de dados, e manterá um uma certa parte dessa quantia, os somará e comparará essa soma ao Número Alvo. Você não precisa manter os resultados mais altos, apear disso ser geralmente desejável. Se o total dos dados igualar ou exceder o NA, então a tarefa teve sucesso.

Rolagens de dado normalmente são descritas como "XkY", significando que você deve rolar um número de dados igual a X e manter um número igual a Y. Rolar cinco dados e manter três, por exemplo, deve ser descrito como "5k3".

"Explodindo" Dados

Qualquer dado que role naturalmente um 10 é considerado um dado "explosivo". Um dado explosivo é re-rolado e o resultado adicionado à rolagem original. Se o dado rolar um 10 novamente, ele explode novamente e é rolado de novo, adicionando-se ao resultado todas essas vezes. Qualquer que seja o resultado final, o total é considerado ter sido rolado a partir de apenas um dado. Outros efeitos como Técnicas, Perícias e Vantagens podem fazer dados explodirem em outros resultados que não sejam 10. Em outros casos (como Rolagens Sem Perícia) dados não podem explodir.

Dez Dados

Um máximo de dez dados pode ser rolado em qualquer rolagem de dados. Se você deve rolar mais que dez dados, cada dois dados que seriam rolados além de dez (arredondando para baixo) são convertidos em um dado mantido. Cada dado que você possa *manter* além de dez é convertido num Aumento Gratuito. Todo dado rolado adicional é convertido em dados mantidos adicionais antes de ser convertido em Aumentos. Dados adicionais ganhos de gasto de Pontos de Vácuo são adicionados à pilha de dados antes de qualquer dado ser convertido.

Exemplo: Bayushi Kaukatsu está tentando fazer uma rolagem de Perícia Atenção/Corte. Kaukatsu é extremamente experiente em corte, com uma Atenção de 8 e Perícia Corte de 9. assim, ele deveria rolar 17k8. Os sete dados adicionais se tornam três dados adicionais mantidos. Assim, ele agora deve rolar 10k11. Esse dado adicional mantido é convertido em Aumento Gratuito, assim Kaukatsu rola na verdade 10k10 e ganha um Aumento Gratuito adicional.

Se Kaukatsu gastou um Ponto de Vácuo nessa rolagem, ele deve rolar 18k9 a princípio. O que seria convertido em 10k13 e então para 10k10 com três Aumentos Gratuitos.

Tipos de Rolagens

Rolagens de Perícias

Este é o mais comum tipo de rolagem. Para usar uma Perícia, você deve rolar um número de dados igual ao seu Atributo relevante + Perícia, mantendo um número de dados igual ao Atributo, como descrito na seção Perícias do Tomo da Água (pág. 67). Quando uma Rolagem de Perícia for citada, ela será descrita como Atributo/Perícia com qualquer Especialização necessária entre parênteses. Por exemplo, se você deve fazer uma Rolagem de Perícia usando Atenção e Corte e a Ênfase Manipulação, o texto de jogo diz "você deve fazer uma Rolagem de Atenção/Corte (Manipulação)."

Enquanto isso pode gerar uma ênfase maior aos Atributos, especialmente porque eles dão um maior valor de Perspicácia, tenha em mente que muitas habilidades úteis podem ser obtidas acumulando Níveis de Perícias. Tentar fazer uma tarefa sem o nível apropriado de Perícia também impõe penalidades significativas. O NA padrão para uma rolagem de uma Perícia é 15. Tarefas mais difíceis podem exigir um NA maior (vide "Rolagens Sem Perícias" no Tomo da Água, pág. 73).

Rolagens Simples de Atributo

Apesar de menos comuns do que rolagens de Perícias, Rolagens Simples de Atributos também ocorrem. Nesta situação um jogador rola e mantém um número de dados igual ao Atributo relevante do personagem. Qualquer tarefa que não se aplique diretamente a uma Perícia específica pode exigir uma Rolagem de Atributo. Saltar sobre um abismo pode exigir uma Rolagem Simples de Força. Notar um importante detalhe poderia exigir uma Rolagem Simples de Percepção. Em alguns casos, uma Rolagem de Atributo pode se aplicar à mesma situação que uma Rolagem de Perícia. Por exemplo, um samurai pode notar os sinais de uma emboscada eminente com uma Rolagem de Perícia de Percepção + Batalha, mas uma Rolagem Simples de Percepção também seria aceitável (e não é considerada uma Rolagem Sem Perícia). Adicionalmente, os benefícios somados de ter altos níveis numa Perícia, assim como fazer Aumentos para determinar o número de inimigos numa emboscada usando Batalha, não podem ser ganhos numa Rolagem Simples de Atributo.

Rolagens Simples de Anel

Essas são ainda mais raras que as Rolagens Simples de Atributo, e grande parte delas se aplicam apenas quando algum tipo de efeito sobrenatural está envolvido. Um personagem pode ter que fazer uma Rolagem Simples de Terra para resistir a um efeito poderoso de um feitiço, por exemplo. Nessas situações, o jogador rola e mantém um número de dados igual ao Anel relevante do personagem. Não há Número Alvo padrão para este tipo de situação, pois esse tipo de rolagem é muito raro para que se definam seu Número Alvo.

Invocação de Feitiço

Para invocar um feitiço com sucesso, um personagem deve rolar seu Anel relevante + Nível de Escola de Shugenja, mantendo um número de dados igual ao seu Anel. Mais informações sobre invocações serão dadas no Tomo do Ar.

Rolagens Disputadas

Uma Rolagem Disputada é essencialmente qualquer um dos tipos anteriores feito em direta competição com outro personagem (seja um PJ ou PNJ). Por exemplo, dois personagens engajados num concurso de poesia se engajariam numa Rolagem Disputada de Perícia. Uma maratona poderia resultar numa Rolagem Disputada Simples de Agilidade. Essas são resolvidas como qualquer outra rolagem, exceto pelo fato de que o Número Alvo é igual ao resultado do outro competidor. O resultado mais alto vence. Dependendo da natureza da tarefa em mãos, mais que dois competidores podem estar envolvidos numa simples Rolagem Disputada. No exemplo da corrida, cada resultado de cada um dos competidores pode determinar o quão bem eles se saíram, enquanto rolagens disputadas como um torneio de poesia só relevaria um vencedor. Isso também seria possível se todos os participantes da Rolagem Disputada competissem para atingir um NA definido pelo MJ. Por exemplo, três cortesãos poderiam competir num torneio de poesia pelo coração de Doji Domotai, mas no fim todos falhariam para impressiona-la (pois não atingiram o NA do MJ).

Se um Rolagem Disputada resultar num empate e a situação a ser disputada não for sensível a um, quaisquer participantes empatados deve re-rolar para determinar o vencedor entre eles. Por exemplo, se cinco samurais estão correndo uma maratona e os resultados forem 24, 5, 18, 17 e 18, então os dois 18's devem re-rolar. Isso é essencialmente uma Rolagem Disputada entre esses dois participantes para determinar segundo e terceiro lugar. Mesmo se um dos corredores rolar um 12 no desempate, ele não seria passado pelo corredor em quarto lugar na rolagem original.

Combate

Como magias, combates são uma tarefa especial que é detalhada mais a fundo nesta mesma seção. Geralmente, combates são resolvidos como Rolagens de Perícias, apesar do Número Alvo variar dependendo do oponente.

Aumentos

Todas as rolagens são comparadas a um Número Alvo, e atingir ou superar este Número Alvo concede algum tipo de sucesso. Em qualquer rolagem, o sucesso atingido por atingir o Número Alvo é mínimo. Em combate, você ataca seu inimigo e infringe dano normal. Numa rolagem de Investigação, você obtém uma quantia mínima de informação. Numa rolagem de Armearia, você cria um item de Qualidade Comum. Para atingir resultados mais impressionantes, você deve fazer Aumentos.

O Que é Um Aumento?

Essencialmente, toda as rolagens funcionam pela mesma mecânica. O MJ determina um Número Alvo, e os jogadores devem ou atingir ou supera-lo. Antes de fazer uma rolagem, um jogador pode declarar que quer fazer um Aumento. Fazer um Aumento aumenta o Número Alvo em 5, mas provê algum efeito adicional da escolha do jogador se a rolagem tiver sucesso. Um Aumento numa rolagem de ataque poderia infringir mais dano. Um Aumento numa rolagem de Investigação poderia conceder informações mais úteis. Um Aumento numa rolagem de Corte poderia melhorar a impressão de um anfitrião. O número de Aumentos e seus efeitos devem ser determinados antes da rolagem ser feita.

Você pode declarar Aumentos mesmo se você não conhecer o Número Alvo, apesar de naturalmente ser mais seguro faze-lo quando a dificuldade é conhecida.

Os efeitos dos Aumentos são muito variados. A seção Combate na pág. 140 lista um número de efeitos que podem ser obtidos através de Aumentos. Adicionalmente, a seção Perícias na pág. 75 lista os efeitos de Aumentos dentro da descrição das Perícias específicas.

Falhando Quando Aumentando

Aumentos são uma trapaça, e como qualquer trapaça eles oferecem um elemento de risco. Se você faz um Aumento e falha em atingir o novo Número Alvo, a rolagem falha, mesmo se você atingiu ou exceder o Número Alvo original. Este é o preço exceder sua capacidade.

Aumentos Gratuitos

Algumas Técnicas, Feitiços, Vantagens, e outros efeitos concedem Aumentos Gratuitos. Esses Aumentos podem ser qualquer um dos efeitos normais de um Aumento, apesar de alguns Aumentos Gratuitos definirem muito especialmente como devem ser gastos. A menos que o efeito que conceda um Aumento Gratuito diga o contrário, qualquer Aumento Gratuito pode ser usado para aumentar em 5 o resultado de sua rolagem, ao invés de ser usado para um sucesso mais complexo.

Máximo de Aumentos

Você declarar múltiplos Aumentos numa só rolagem, mas não pode declarar mais Aumentos numa Rolagem do que seu Vácuo ou Nível de Perícia (caso seja uma Rolagem de Perícia), qual desses for maior. Aumentos Gratuitos não contam para este máximo.

Aumentos Numa Rolagem Disputada

Aumentos podem ser feitos normalmente numa Rolagem Disputada. O resultado varia na natureza da rolagem, mas pode genericamente satisfazer qualquer um dos efeitos normais de um Aumento (assim como criar uma obra de incrível beleza num torneio de poesia). Durante uma Rolagem Disputada, qualquer Aumento feito por você subtrai 5 de sua rolagem final (para simplificar mecânicas no caso de mais de dois competidores). Aumentos Gratuitos numa Rolagem Disputada podem ser usados para aumentar sua rolagem normalmente.

Modificadores de NA

Um número de fatores (mais notavelmente ser ferido) interfere na habilidade de seu personagem em desempenhar tarefas eficientemente. Esses fatores impõem penalidades de NA em suas ações.

Por exemplo, se você é alvejado por um feitiço que diz “O alvo sofre uma penalidade +10 NA para todas as ações”, o NA de qualquer Rolagem de Perícia que você faça enquanto estiver sob efeito desse feitiço é aumentado em 10. apesar dessas penalidades serem similares de alguma maneira aos Aumentos, superar uma penalidade de NA com sucesso não concede qualquer efeito adicional (além do esforço hercúleo de ter sucesso apesar da adversidade). De modo semelhante, uma penalidade de NA não interfere na sua capacidade de declarar Aumentos de qualquer maneira, pesar de certamente diminuir a possibilidade de terem sucesso.

Assim, alguns fatores podem oferecer a você uma vantagem decidida — não tão flexível e útil como um Aumento Gratuito, mas ainda assim, útil. Tais bônus são descritos como um “bônus de -5 NA a sua ação”. Isso quer dizer que qualquer NA que seja afetado pelo bônus é diminuído em 5 para você, tornando a tarefa de atingir ou ultrapassar este NA se torne muito mais fácil.

Cego

Se você está cego por qualquer razão, ,você sofre uma penalidade +20 a ataques corporais e ataques à distância se tornam efetivamente impossíveis. Seu NA de Acerto é reduzido em 15. Está uma adição aos efeitos óbvios de cegueira (ex.: você não pode reagir a estímulos visuais).

Escuridão

Lutar com inimigo em pouca luz (assim como luz de velas) ou nevoeiro impõe uma penalidade de +5 a ataques corporais e uma penalidade +10 NA a ataques à distância. Lutar em total escuridão lhe impõe os efeitos de cegueira.

Surdo

Se você está surdo, seu NA de Acerto é reduzido por 5 contra qualquer ataque corporal de inimigos flanqueadores ou que estejam atrás de você. Esta é uma adição aos efeitos óbvios de se estar surdo (você não pode reagir a estímulos auditivos).

Ficar Sem Dormir

Apesar de samurais poderem elevar seus corpos além de seus limites naturais, tal esforço tem um preço. A cada dia que você fique sem dormir, você sofre uma penalidade cumulativa de +2 para todos os seus NA’s. Depois de ficar três dias sem sono, seus dados não explodem mais.

Ficar Sem Ar

Em certas circunstâncias — quando debaixo d’água, por exemplo, ou para evitar gases tóxicos — é necessário que se prenda a respiração. Você pode ficar sem ar por um número de minutos igual ao seu Vigor. Depois desse tempo, você perde um Nível de Vigor por rodada. Quando você alcançar zero de Vigor pela asfixia, você morre. Se você respirar de novo antes desse tempo, o Vigor perdido é recuperado à quantia de um Nível por minuto.

Veneno e Doença

O uso de venenos como arma é uma prática extremamente desonrada geralmente associada com os ninja. Porém, venenos podem ser uma ferramenta muito eficiente. Grande parte dos resul-

tados de envenenamento lembram a morte natural, assim, investigadores não podem provar o crime. Quando aplicado adequadamente, um veneno pode remover inimigos sem suspeitas. Nem sempre é necessário matar o inimigo de alguém — em geral pode se arranjar uma vítima doente o bastante para liderar, um duelista acometido por náuseas, ou um cortesão vitimado por uma furiosa tosse que o deixa sem fala durante o último dia da Corte de Inverno. Os Escorpiões da família Shosuro são os indiscutíveis mestres do conhecimento de venenos, e em seus jardins brotam uma variedade de ervas belas e mortais. Naturalmente o interesse deles no assunto é puramente acadêmico, ao menos até onde o resto de Rokugan está preocupado.

Doenças podem ser similarmente mortais, mas são muito perigosas para serem disseminadas intencionalmente na maioria dos casos. Alguns generais lançam cadáveres apodrecidos de catapultas sobre os muros de um castelo sob cerco, ou contaminam uma fonte de água com carne apodrecida como uma maneira de espalhar doenças entre o inimigo, mas tais ações têm um peso muito grande de desonra.

Os seguintes itens descrevem como um veneno ou uma doença podem ser infligidos, seus efeitos, quaisquer rolagens aplicáveis para mitigar ou ignorar os efeitos, e maneira pela qual ele poderia ser curado. Um NA para uma rolagem de Perícia de Medicina é providenciada para determinar a natureza exata da aflição e diminuir o tempo de recuperação pela metade, contanto que o indivíduo não faça nada além de descansar sob cuidado físico durante toda a recuperação. Um personagem deve ter a Ênfase adequada em sua Perícia Medicina para fazer esta rolagem — Doença para doenças e Antídotos para venenos.

O item Criação descreve o NA para fabricar o veneno com a Perícia Criação (Veneno), assim como qualquer efeito de Aumentos. O MJ pode dizer quem veneno em particular não pode ser feito se certos ingredientes não estão disponíveis.

Doenças têm penalidades similares aos venenos mas são administradas por maneiras diferentes, podem persistir por mais tempo, e não podem ser fabricadas. O nome da doença está listado próximo ao do veneno que lembra, e considerações adicionais da doença estão descritas no item Doença. Tais aflições podem levar vários dias para incubar antes de afetarem uma vítima.

Doenças que não são tratadas pioram com o tempo mas normalmente seguem seu curso. Se um personagem afligido por uma doença não tenta descansar ou tratar a doença, ela persiste por um dia mais um número adicional de dias igual a um quinto do NA de Cura (a menos que seja dito o contrário no item Doença). Algumas doenças, se não diagnosticadas, podem se tornar um risco sério. Se uma doença reduzir o Anel de Terra a 0, meramente o deixa num estado enfraquecido e sofrer uma simples Ferida irá mata-lo.

Esses são efeitos mecânicos para aflições que são cautelosamente feitas para produzirem sutis mas eficientes resultados. Personagens podem ser facilmente envenenados com substâncias comuns (ex.: servir shochu salpicado com alvejante), mas essas substâncias normalmente são fáceis de se sentir gosto ou cheiro, ou sinais óbvios de envenenamento.

Veneno/Doença Genéricos: Entre a variada vida selvagem de Rokugan e a ingenuidade dos enganados, existe uma grande variedade de doenças e venenos no Império. Tipos específicos estão listados abaixo, mas para fácil referência, um item foi provido para doenças e venenos "genéricos", seus efeitos e os métodos de recuperação. Esses devem ser usados quanto não há necessidade de apresentar um tipo específico de doença ou veneno. MJ's devem se sentir à vontade para alterar essas regras em suas campanhas.

Doenças/Veneno Genéricos devem ser administrados alternadamente, e baixam um Atributo da vitima em 1 até que descansem por um período normal de sono. Uma vítima de Veneno/Doença Genéricos pode fazer uma Rolagem Simples de Vigor depois de sessenta minutos a um NA igual ao NA de Criação do veneno para ignorar seus efeitos. Se a rolagem exceder o NA por 10 ou mais, os efeitos do veneno terminam imediatamente.

Cura: NA 10, encerra os efeitos uma hora depois da Rolagem de Medicina ter tido sucesso.

Criação: NA 10, o fabricante pode fazer três Aumentos para aumentar a perda de Atributo para 2 ou a de um Atributo em 1. Vácuo não é um Atributo, e assim não pode ser reduzido por Veneno Genérico.

Doença: Causa a mesma perda de Atributo por 1 no segundo dia.

Planos Envenenados

Apesar de vários venenos terem rápidos e mortais efeitos, MJ's devem ter cuidado para introduzir esses elementos apenas quando forem benéficos à história. Um PNJ moribundo que tenha uma informação importante para dar antes que morra pode estar sofrendo de veneno fugu, ou ainda, precisando da ajuda do shugenja PC que poderia simplesmente invocar Caminho da Paz Interior se o PNJ estivesse simplesmente sangrando até a morte. Se os personagens estão envenenados e não têm como evitar ou amenizar os efeitos do veneno, isso colabora a uma campanha de drama — e o mesmo se aplica a jogadores que têm permissão para envenenar qualquer obstáculo humano sem preocupação.

Venenos/Doenças Específicas

Veneno Gotejante/Ira de Bishamon: Indispensável no arsenal de um assassino, veneno gotejante deve ser ingerido (não meramente posto na corrente sanguínea). É normalmente administrado sob a boca da vítima adormecida gotejando o veneno de um lugar escondido no telhado. Veneno gotejante é especialmente mortal porque é administrado à noite e normalmente não é tratado por horas enquanto a vítima dorme. Veneno gotejante baixa a Força da vítima em 2 quando inicialmente aplicado. Uma vítima de veneno gotejante pode fazer uma Rolagem Simples de Vigor contra um NA de 15 quando inicialmente afetada para negar sua penalidade de Força por outra hora. Essa rolagem deve ser feita a cada hora até que veneno seja tratado. Cada vez que a rolagem é repetida além da inicial, o NA aumenta permanentemente em 5.

Cura: NA 15

Criação: NA 20

Doença: Contraída através de ingestão apenas; incuba por um dia e se manifesta à noite, logo os efeitos podem começar após uma noite de descanso ao invés de durante ela. Sintomas incluem uma falta de energia e motivação. Comumente contraída através de carnes cruas, também é chamada de Ira de Kojin, pela Fortuna da Cozinha.

Fauntei Shi: O mais mortal veneno do arsenal Escorpião, uma dose de Fauntei Shi pode matar mesmo a mais robusta vítima. O veneno é um segredo administrado cuidadosamente pelo Escorpião, e poucos sabem os métodos pelo qual é fabricado. Fautei Shi é empregado apenas quando o Escorpião precisa ter certeza de que o alvo morrerá. A raridade do veneno vem da dificuldade de fabricá-lo, mas o Escorpião entende isso como um aspecto que torna o veneno tão mortal. Desde que a toxina seja usada tão raramente, mesmo curandeiros talentosos têm dificuldade quando confrontados com uma vítima de Fauntei Shi. O único antídoto foi desenvolvido pelos Kitsuki, mas nem todo Kitsuki tem acesso ao Sumo de Rukun, a cura. Vítimas de Fauntei Shi devem fazer uma Rolagem Simples de Vigor a cada 10 minutos contra um NA de 35 ou morrer.

Cura: NA 50 para identificar o veneno, apenas.

Criação: NA 55

Doença: Não há doença natural que mate tão efetivamente ou tão rapidamente quanto o Fauntei Shi, apesar de maldições de mahos extremamente poderosas ou fontes similares poderem imitar esses efeitos.

Fogo Ardente/Desequilíbrio de Água: Normalmente embebido em armas de corte de bushis inescrupulosos, Fogo Ardente afeta as juntas da vítima com espasmos dolorosos, causando dano físico assim como afetando a habilidade da vítima de se defender. Fogo Ardente deve ser introduzido na corrente sanguínea, e causa a perda de 2 de Agilidade e 2k2 Feridas a dez segundos depois da aplicação. Uma Rolagem Simples de Vigor contra um NA 30 reduz essas penalidades pela metade. As Feridas podem ser tratadas mas a penalidade de Agilidade persiste por um dia inteiro.

Cura: NA 25

Criação: NA 25, dois Aumentos aumento o dano em 1k1 ou a penalidade de Agilidade em 1

Doença: Desequilíbrio de Água pode ser contraída pelo contato ou ingestão, e causa seus efeitos depois uma noite de incubação. As Feridas e a penalidade de Agilidade são aplicadas toda manhã, mas a penalidade de Agilidade é reduzida para 1. Em adição aos espasmos musculares, a pele da vítima se torna fria e levemente macia, como se estivesse cheia de água.

Loucura Quente/Mente Fervente: Um veneno que ataca as faculdades mentais da vítima, Loucura Quente aquece o escalpo da vítima e torna sua concentração quase impossível. Loucura Quente deve ser engolido, e baixa a Inteligência e Vontade da vítima por 2 por sua duração. Esse veneno não pode matar uma vítima baixando seus Atributos, e a vítima pode fazer uma rolagem de Vigor a um NA 30 para reduzir as penalidades de Atributo para 1. O veneno pára de agir depois de uma noite de sono.

Cura: NA 20

Criação: NA 30, dois Aumentos estendem a duração por mais um dia.

Doença: Causa a penalidade novamente todo dia até ser tratada. Vítimas que tenham a Inteligência ou Vontade reduzidas a 0 caem num sono febril em estado de coma., se a doença não for tratada, a vítima morrerá em três dias.

Fugu (Baiacu): O baiacu é uma especiaria em Rokugan, pois é tanto delicioso e excepcionalmente difícil de se preparar. Se o veneno de certas glândulas contaminar a carne intacta do baiacu, quem o comer, morre. A ciência rokugani ainda não progrediu ao ponto de extrair o veneno fugu e usa-lo isoladamente (uma contínua frustração da família Shosuro). Felizmente, fugu não mata instantaneamente, e pode ser diagnosticado pelas graves dores de estômago logo após a refeição, poucas horas antes da vítima morrer. Não há rolagem para evitar os efeitos do consumo do veneno de baiacu.

Cura: NA 40

Criação: Nenhum, mas não é impossível enganar alguém para que este ingira o veneno de baiacu

Doença: Nenhuma doença é comparável ao fugu

Kirei-ko: Descoberto por acidente, Kirei-ko é um veneno concentrado de uma mistura normalmente usada nas maquiagens de mulheres nobres. Depois de anos de exposição, essas mulheres desenvolveram lesões, inflamações e doenças atrofiantes que foram eventualmente ligadas aos cosméticos. Certamente, tais maquiagens foram destruídas, mas o Escorpião viu nisso um interessante recurso para ser utilizado. Kirei-ko destilado é um versátil veneno que pode ser utilizado em grandes doses rapidamente para matar uma vítima ou em doses regulares para incapacita-la ao longo desse período. Kirei-ko pode ser aplicado por um longo período como um veneno de contato ou mais rapidamente através da ingestão, causando tanto uma perda de um ponto de Vigor a cada duas semanas (pelo contato) ou dois pontos por semana de ingestão contínua através de comida ou bebida. Na há como evitar os efeitos do Kirei-ko, mas se a exposição parar, os efeitos continuam por mais uma semana e então começam a desaparecer, recuperando um ponto de Vigor a cada duas semanas de tratamento e descanso.

Cura: NA 40, com o NA sendo reduzido por 5 para cada perda de Vigor da aflição.

Criação: 35

Doença: Vários tipos de doenças naturais causam efeitos mecânicos similares aos do Kirei-ko, mas não dependem de exposição constante uma vez que a doença seja contraída.

Sumo Noturno/Podridão Noturna: Um dos primeiros venenos desenvolvidos pelo Clã Escorpião, Sumo Noturno deve ser introduzido na corrente sanguínea e faz efeito imediatamente, forçando a vítima a fazer uma Rolagem Simples de Vigor a um NA 25 a cada dez minutos ou sofrer 2k1 de Feridas. Uma vítima que perca dois Níveis de Feridas depois de ser afetada pelo veneno (nem todas as Feridas precisam vir do veneno) é tratada como se estivesse no Nível Caído. Os efeitos do Veneno duram por cinco rolagens consecutivas de Vigor, mas Feridas acumuladas (ou reduzidas ao Nível Caído) não podem ser curadas normalmente até que o veneno seja tratado ou até que a vítima descanse por um dia inteiro.

Cura: NA 20

Criação: NA 25, dois Aumentos estendem os efeitos de dano por uma rodada adicional.

Doença: Efeitos da Doença Pútrida são medidos em dias ao invés de minutos. Sintomas incluem perda de apetite, dores estomacais de leves a insuportáveis e tontura.

Veneno de Cobra/Febre das Planícies: Venenos de Cobra podem ser contraídos através, obviamente, de picadas de serpentes, ou aplicados e administrados internamente, ou sintetizados criando um veneno de efeito similar (mas sendo identificado como veneno ofídico da mesma maneira). O veneno ataca as habilidades motoras da vítima, baixando sua Agilidade e Reflexos em 1 para cada hora sem tratamento. Certos tipos de picadas de cobra também podem causar cegueira e outros efeitos. Uma vítima de veneno de cobra pode fazer uma Rolagem Simples de Vigor contra um NA de 10 quando inicialmente afetada, e, caso tenha sucesso, não é afetada pela perda de Atributos por uma hora. Essa rolagem deve ser feita até que o veneno seja tratado ou até que a vítima tenha 8 horas de descanso sem interrupções (ainda fazendo as rolagens). Cada vez que uma rolagem forfeita depois da inicial, o NA aumenta por 5 permanentemente.

Cura: NA 15

Criação: NA 10, ou 30 sem o veneno original de cobra. Criadores podem declarar dois Aumentos para adicionar cegueira que afete a vítima depois de falhar por duas Rolagens de Vigor.

Doença: Rolagens e duração são medidas em dias ao invés de horas, contraídas internamente através de contato. Sintomas incluem dores nas juntas e espasmos.

Veneno de Aranha/Pulmão Vermelho: Não tão mortal quanto a toxina de uma cobra, uma picada de aranha pode criar significantes problemas se não tratada. Muitas aranhas são muito pequenas que suas picadas não são sentidas, mas algumas espécies maiores e mais mortais podem matar uma criança e até mesmo homens adultos. O veneno de aranha deve ser aplicado internamente e baixa o Vigor da vítima por 1 a cada hora. Uma vítima de veneno de aranha pode fazer uma rolagem contra um NA de 10 quando inicialmente afetada, e se tiver sucesso, não sofre a perda de Atributo por uma hora. Esta rolagem deve ser feita a cada cora até que o veneno seja tratado ou até que a vítima tenha 6 horas de descanso sem interrupções (enquanto ainda fazendo as rolagens). Cada vez que a rolagem é tentada além do momento inicial, o NA aumenta em 5 permanentemente. Se a rolagem inicial exceder o NA por 10 ou mais, o veneno é ignorado completamente e não afeta mais o personagem.

Cura: NA 10

Criação: NA 15

Doença: Rolagens e duração são medidas em dias ao invés de horas, contraídas internamente ou através de contato. Sintomas incluem respiração curta e mesmo tosses com traços de sangue.

Fôlego Roubado/Ira de Isora: Particularmente um veneno obscuro. Fôlego Roubado desfruta de um quase anonimato fora dos círculos que fazem uso da toxina. Fôlego Roubado deve ser ingerido (injeção na corrente sanguínea o torna inútil), normalmente misturando-se à comida ou bebida da vítima. A vítima do veneno sente uma leve dor em sua garganta depois de uma hora, e sua voz se torna ríspida. Um dia inteiro após a ingestão, ou depois de uma noite de descanso, a garganta da vítima está seca demais para falar. O melhor que a vítima pode emitir é um baixo e doloroso sussurro. Depois de a mudez durar seis horas, a vítima pode fazer uma rolagem de Vigor a um NA 30 para ignorar os efeitos e reganhar sua voz dentro de duas horas (dependendo da quantidade do veneno administrado). Se falhar, esta rolagem deve ser permitida depois de cada noite de sono. Devido à similaridade do veneno com a doença e do tratamento idêntico, muitas vítimas de Fôlego Roubado nunca percebem que foram envenenadas.

Cura: NA 15 para tratar os efeitos, sem requerer Ênfase. NA 40 para diagnosticar que a vítima foi envenenada (requer a Ênfase Antídotos)

Criação: NA 30

Doença: Ira de Isora tem efeitos mecanicamente iguais.

Quero Lhe Morto/Desequilíbrio de Ar: Um dos venenos empregados pela família Shosuro do Clã Escorpião, Quero Lhe Morto se espalhou para outras mãos ao longo dos séculos. O veneno deve ser introduzido na corrente sanguínea, e causa náusea junto à perda de um ponto de Vigor pela sua duração. A vítima pode fazer uma rolagem de Vigor contra um NA de 20 para ignorar os efeitos da náusea, mas se falhar, estará muito enjoado para se concentrar em tarefas, e rola um dado a menos em todas as Rolagens de Perícias. Os efeitos do veneno persistem por até 8 horas se não for tratado, ou 4 se a rolagem inicial de Vigor teve sucesso.

Cura: NA 20

Criação: NA 25; um Aumento estende a duração por 8 horas

Doença: Causa uma perda adicional de vigor a cada dia que não for tratada ou que a vítima não fique de cama pela sua duração. Juntamente com a náusea, sintomas incluem fatiga fácil.

Metsubishi

Similares aos venenos, metsubishis são pólvoras, pós e componentes semelhantes usados para distrair ou cegar. Geralmente eles sãos as bombas de ovos usadas pelos ninja, mas podem incluir qualquer coisa tão simples quanto soprar fumaça nos olhos de alguém. O uso de metsubishis é escuso, apesar da situação e ferramentas usadas dizerem quão desonrado seu uso é. Um bushi Yoritomo emboscado arremessar areia nos olhos de um oponente para obter um momento para planejar irá receber um similar desdém, mas usar um composto especialmente criado para cegar um oponente é extremamente desonrado.

Metsubishis são divididos em três categorias, detalhadas abaixo. Metsubishis são tipicamente empregados via uma rolagem de ataque usando Reflexos/Projéteis Ninja (metsubishi). Eles podem também ser disparados de uma zarabatana ou nageteppo usando as perícias apropriadas. Nageteppo são granadas de ovos que liberam seus componentes numa área de 1,5 m ao redor do ponto de impacto. Criar um nageteppo requer dois aumentos na Rolagem de Perícia de criação inicial.

Personagens usando uma máscara ou mempo ganham um bônus de +10 NA de Acerto contra ataques de metsubishi.

Metsubishis Venenosos

De longe o mais desonrado gênero, esses metsubishis são feitos de componentes venenosos que irritam a pele, olhos e vias respiratórias. Esses metsubishis são quase exclusivamente as ferramentas dos ninja, e ilegais por toda Rokugan.

Criação: Requer uma Rolagem de Perícia de Inteligência/Venenos vs. NA 25 para criar uma simples dose, mais dois Aumentos para cada efeito adicional carregado pelo metsubishi. Um Aumento na criação garante que o metsubishi seja apenas tóxico se aplicado aos olhos, permitindo ao envenenador cuspi-lo de sua boca sem se prejudicar. Se o criador puder acessar os ingredientes, eles custam 1 bu por dose. Esses venenos são feitos de substâncias mundanas, logo obter esses materiais não levanta suspeitas a menos que alguém esteja investigando especificamente estas coisas.

Uso: Devido a esses metsubishis serem especialmente fáceis de usar, não há penalidade para uma rolagem de ataque sem perícia. Este tipo de metsubishi pode ser usado com uma zarabatana ou nageteppo sem penalidade.

Efeito: Os efeitos de metsubishis venenosos persistem por um número de rodadas igual a 10 menos o Vigor das vítimas (mínimo de uma rodada). Cada rodada gasta esfregando o veneno com água reduz a duração restante por três rodadas. Metsubishis venenosos podem ter qualquer um dos seguintes efeitos:

- *Cegueira:* Vide as regras para Cegueira. Pág. 133.
- *Asfixia:* Vítimas devem fazer uma rolagem de Vigor a um NA 15 cada vez que desejarem fazer uma ação ou perder a ação por asfixia.
- *Coceira:* -10 Iniciativa.
- *Náusea:* Role um dado a menos em todas as rolagens de Vigor ou Agilidade.

Metsubishis Projetados

Mais comuns que suas contrapartes químicas, metsubishis projetados contam com componentes simples para cegar um oponente, mas são mais fáceis de se passarem por entulhos.

Criação: Requer uma Rolagem de Perícia de Criação (Metsubishi) vs. NA de 10 para criar uma simples dose, mas dois Aumentos para um efeito adicional. Esses metsubishis podem ser feitos de poeira e lixo, e assim não custam nada para serem feitos.

Uso: Este tipo de metsubishi pode ser empregado com uma zarabatana ou nageteppo, mas o usuário sofre uma penalidade de +5 NA para sua rolagem de ataque devido à natureza rústica de seus materiais.

Efeito: Efeitos duram enquanto o material ficar em contato com os olhos, a um máximo de 10 menos o Vigor das vítimas em rodadas (mínimo de uma rodada). Diferentemente dos pós químicos, este tipo de metsubishi age por pesadas e relativamente grandes partículas de matéria ao invés de reações químicas. Uma vítima reganha sua visão se gastar duas rodadas limpando seus olhos, ou uma rodada que ele lave seus olhos com água. Metsubishis projetados causam um dos dois seguintes efeitos:

- *Cegueira:* Vide regras para Cegueira. Pág. 133
- *Coceira:* -10 Iniciativa.

Metsubishis Improvisados

Metsubishis improvisados são tão simples quanto jogar areia nos olhos de um inimigo. Enquanto muitos debateriam a honra de tal tática, ninguém pode argumentar sua eficácia.

Criação: Nenhuma Perícia é necessária para criar, mas requer um Aumento na rolagem de ataque para apanhar quantidade suficiente de substâncias aceitáveis que não estejam à mão.

Uso: Exclusivamente arremesso. Mesmo a pequena quantidade de sutileza requerida para lançar terra e pedras numa zarabatana ou nageteppo faz com que tais materiais sejam considerados metsubishis.

Efeito: Role um dado. Num resultado de 1-5, o alvo sofre uma penalidade de -10 na Iniciativa devido à coceira. Num resultado de 6-10 o alvo está cego por duas rodadas (apenas um se ele passar a próxima ação esfregando os olhos).

Pontos de Vácuo

O elemento do Vácuo representa seu entendimento nato da dança dos elementos, assim como sua habilidade de invocar a harmonia entre todos os elementos para obter grandeza. Do ponto de vista de seu personagem, isso raramente é visto como verdadeiramente é. Você percebe que seu personagem está recorrendo ao Vácuo, mas seu personagem simplesmente vê como um momento de concentração, um surto de esforço heróico, ou mera sorte.

Você pode gastar um Ponto de Vácuo para aumentar os resultados de uma determinada rolagem. Gastar um Ponto de Vácuo pode ter uma variedade de efeitos, mas o mais comum é rolar e manter um dado extra. Gastar um Ponto de Vácuo pode ter outros efeitos, listados na tabela abaixo. Apenas um benefício pode ser obtido por rolagem.

O gasto de um Ponto de Vácuo para aumentar uma rolagem deve ser declarado antes da rolagem ser feita. Apenas um simples benefício pode ser feito numa determinada rolagem. Certos efeitos podem aumentar o número de Pontos de Vácuo que podem ser dados numa rolagem.

Para recuperar o Vácuo, você deve ter uma noite de descanso. Se você ficar sem comida, água ou sono por mais do que um dia, você não pode recuperar Pontos de Vácuo. Você pode recuperar um Ponto de Vácuo se mais que dois dados explodirem numa mesma rolagem (rolagens insignificantes, feitas apenas com intenção de explorar esse bônus não contam — a descrição final do MJ é a palavra final neste assunto). Você pode recuperar Pontos de Vácuo desta maneira por um número de vezes por dia igual ao Anel de Vácuo de seu personagem. As Perícias Meditação e Cerimônia do Chá também permitem que você recupere Pontos de Vácuo.

Benefícios de Dados de Vácuo

Benefício (apenas um por rolagem)	Custo em Vácuo
Dado adicional, rolado e mantido	Um Ponto de Vácuo
Aumento Gratuito (esse aumento não pode ser usado para baixar NA)	Um ponto de Vácuo
Ganhar um Nível numa Perícia para uma rolagem	Um Ponto de Vácuo

Outros Usos Para Pontos de Vácuo

Pontos de Vácuo têm usos além do aumento nas rolagens. Várias Vantagens, Técnicas, Katas e Kihos requerem o gasto de Pontos de Vácuo. Além disso, existem outros meios pelos quais qualquer personagem pode gastar Pontos de Vácuo.

Encorajamento

Enquanto um aliado desempenha uma ação, você pode encoraja-lo de alguma maneira enquanto ele possa ver e ouvir você. Você gasta dois Pontos de Vácuo, e seu aliado imediatamente ganha um Ponto de Vácuo que deve ser gasto para aumentar sua próxima rolagem. Seu aliado pode ainda gastar seu próprio Vácuo para aumentar a Rolagem de Perícia normalmente. Um indivíduo não pode receber mais Pontos de Vácuo para gastar desta maneira de uma só vez além do que seu próprio Anel de Vácuo.

Último Ataque

Se você for reduzido ao nível Caído ou Inconsciente de Feridas, você pode gastar três Pontos de Vácuo no seu próximo turno para fazer uma ação antes de cair. Você sofre uma penalidade adicional de +30 para esta ação. Se você for realmente morto, você deve gastar cinco Pontos de Vácuo para fazer um Último Ataque.

Ganhar Uma Ação

Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para ganhar uma ação adicional no seu turno. Esta não pode ser um ataque, mas pode ser usada para fazer qualquer outra ação que poderia ser normalmente desempenhada numa rodada.

Persistência

Você pode gastar um Ponto de Vácuo antes de fazer qualquer rolagem de Perícia (incluindo uma rolagem de ataque) para negar todas as Penalidades de Feridas para esta Rolagem de Perícia. Isso não nega as Penalidades de Feridas conseqüentes do uso do Último Ataque. Você pode gastar mais Pontos de Vácuo para aumentar esta rolagem normalmente. Penalidades impostas por efeitos que não Feridas (assim como feitiços, veneno ou armadura pesada) não são negados por Persistência.

Rapidez

Você pode gastar dois Pontos de Vácuo antes de rolar Iniciativa para rolar e manter um dado adicional em sua rolagem de Iniciativa.

Trocar Iniciativas

Imediatamente depois das Iniciativas serem roladas, você pode gastar um Ponto de Vácuo para trocar seu resultado com qualquer outro aliado voluntário, que também deve gastar um Ponto de Vácuo para faze-lo.

Aumentar NA

No seu turno, você pode gastar um Ponto e Vácuo para aumentar seu NA de Acerto por +10 até sua próxima ação. Isso não interfere em sua habilidade de agir nesta rodada, e pode ser combinada a Defesa Total.

Redução de Feridas

Você pode gastar um Ponto de Vácuo para reduzir o número de Feridas sofridas de um ataque por 10. Isso nega as Feridas antes que elas lhe afetem, podendo potencialmente salva-lo de um triste fim. Isso pode ser feito apenas uma vez por rodada.

Resolução de Combate

Num Império governado por poderosos samurais, combates são uma parte inevitável da vida. Um samurai literalmente vive sua vida a um metro da morte — o comprimento de sua katana. Apesar de você poder não enfrentar combates em todas as seções de jogo, a ameaça de violência e morte está sempre presente. As regras de combate de Lenda dos Cinco Anéis são rápidas e mortais, mas os jogadores podem se sentir incomodados em saber que esta regra funciona para ambos os lados — mesmo o mais mortal inimigo pode ser superado por um guerreiro que planeja seu ataque cuidadosamente.

Lutas

Quando um só jogador ou grupo de jogadores enfrenta um número similar de oponentes, este conflito é tratado como uma Luta. Confrontos entre grupos maiores de inimigos que ocorrem em guerras abertas entre dos clãs são resolvidos usando as regras de Batalha Massiva na pág. 169. Mesmo durante Batalhas Massivas, Lutas são usadas para resolver conflitos menores contra porções menores de um conflito maior.

A Rodada de Combate

Lutas são divididas em rodadas de combate, cada uma durando aproximadamente seis segundos de tempo de jogo. Durante cada rodada, cada participante leva um turno para agir. Quando todos os sobreviventes participantes agiram, a batalha pode ou terminar ou continuar na rodada seguinte.

Passo Um: Rolar Iniciativa

Quando se torna claro que eventos no jogo não podem ser resolvidos sem combate, o MJ ou qualquer jogador pode exigir uma

Rolagem de Iniciativa. Cada jogador presente na Luta rola Reflexos/Nível de Perspicácia para determinar suas Iniciativas. O MJ rola as Iniciativas de quaisquer inimigos presentes da mesma maneira. Apenas uma rolagem de Iniciativa é feita pela duração do combate, apesar de cada Iniciativa estar sujeita a mudanças (vide "Marés de Batalha"). O MJ determina as rolagens de Iniciativa da maior para a menor. Quaisquer Penalidades de Feridas que um combatente sofra são subtraídas de sua Iniciativa.

Passo Dois: Declarar Posturas e Resolver Ações

Começando com o combatente de maior iniciativa, cada participante age no combate. Primeiro, cada participante declara sua Postura para esta rodada. Existem três tipos comuns de Posturas: Ataque, Ataque Total e Defesa Total. Apenas cetras ações podem ser feitas em cada uma dessas posturas. Além disso, cada uma dessas posturas concede certos benefícios e impõem certas penalidades. Depois de usa Postura ter sido declarada, o personagem age em seu turno, resolvendo sua ação, e então o combate se segue ao participante com maior Iniciativa, e assim por diante.

Qualquer jogador pode escolher não agir quando seu turno chegar, atrasando sua ação o quanto quiser. Isso não altera sua iniciativa em rodadas futuras.

Passo Três: Resolver o Combate Ou Continuar

Quando todos os participantes agirem, a rodada de combate termina. Se nenhum combatente remanescente deseja continuar o combate, então o combate termina. Caso contrário, o combate continua.

Ataque e Defesa

Atacar um oponente requer um tipo especial de Rolagem de Perícia. Como atacante, você faz uma Rolagem de Perícia determinada pelo tipo de ataque que você está usando. Por exemplo, atacar com uma katana requer uma Rolagem de Agilidade/Kenjutsu. (Todas as Perícias de Armas lhe dizem que Atributo usar em suas descrições particulares.) Essa Rolagem de Perícia tem um NA básico igual ao Reflexos do alvo x 5. Outros modificadores podem aumentar este NA, o mais comum deles é a armadura. Se você igualar ou exceder o NA de Acerto de seu adversário, então seu ataque teve sucesso.

Dano

Quando você ataca um oponente com sucesso, o dano causado é determinado pela arma que você está usando e sua própria Força. Cada arma tem um Nível de Dano (ND), que particularmente define a quantidade de dano causada. O dano de uma arma é descrito numa maneira semelhante:

Katana: **ND**: 3k2

Para determinar o número de Feridas causadas no inimigo, adicione sua Força ao número de dados rolados por sua arma, então role normalmente. Por exemplo, personagem com 3 de Força empunhando uma katana infringiria 6k2 de dano. 10' explodem normalmente em rolagens de dano.

Rolagens de Dano têm o máximo normal de dez dados, rolados e mantidos. Se você for capaz de rolar mais de dez dados, a cada dois dados que você rolaria acima de dez (arredondando para baixo) são convertidos num simples dado mantido. Num raro caso de que mais que dez dados sejam mantidos, você pode adicionar +5 ao total de dano. Já que as somas de dados para dano tendem a serem menores que as outras, essa regra pode não ser usada com freqüência.

Exemplo: Hida Osano-Wo, Fortuna do Fogo e do Trovão, ataca um oponente azarado com seu tetsubo. A forma mortal de Osano-Wo tem uma Força 8 e seu tetsubo causa 8k8 de dano. Inicialmente, ele rola 16k8 de dano. Os seis dados extras se tornam três dados mantidos, e agora sua rolagem é de 10k11. Novamente, isso é muito, então o dado mantido adicional se torna um bônus de +5. Hida Osano-Wo termina rolando 10k10+5 Feridas no pobre tolo que escolher ficar em seu caminho.

Pontos de Vácuo não podem ser gastos em rolagens de dano. Porém, o gasto estratégico de Vácuo pode facilitar muito para você atacar com sucesso e fazer Aumentos para dano adicional.

As Marés de Batalha

Geralmente falando, um personagem que comece uma batalha rapidamente e decisivamente manterá sua vantagem, e um personagem que encare uma luta lentamente deve se esforçar para recuperar terreno. Por esta razão, a ordem de Iniciativa se mantém a mesma durante o combate.

Certamente, sempre há a possibilidade de um oponente talentoso poder ganhar vantagem. Ao fim de cada rodada de combate, qualquer participante que não tenha sofrido Feridas desde seu último turno pode fazer uma rolagem de Maré de Batalha. Role um dado e ou adicione-o à sua Iniciativa ou subtraia-o da Iniciativa de qualquer inimigo contra o qual você tenha feito um ataque bem sucedido, ou sobre o qual você tenha infringido Feridas, desde seu último turno. Este dado não explode.

As Marés de Batalha refletem a habilidade de um oponente talentoso em ganhar vantagem sobre um inimigo, de um guerreiro paciente achar o momento exato de atacar, ou de um bando de inimigos massacrar um adversário poderoso.

Quaisquer Técnicas ou habilidades que requeiram que um personagem infrinja Feridas em si mesmo (como maho) não elimina a habilidade do personagem de fazer uma Rolagem de Marés de Batalha.

Feridas

Todo dano é subtraído das Feridas do alvo. Feridas são divididas em sete níveis, cada um deles contém um número de Feridas igual à Terra do personagem x 2. A qualquer momento em que você receber mais Feridas do que você tem num determinado nível, você cai para o próximo nível e sofre as penalidades apropriadas a movimentos e NA's. Note que se movimento pode ser reduzido a zero através dessas penalidades. Neste caso, você está tão ferido que não podem mais andar (apesar de ainda ser capaz de lutar).

Saudável (+0)

Neste nível você está basicamente intacto, e não sofre penalidades.

Ferido (+3)

Você está levemente ferido, e sofre uma penalidade +3 NA para todas as ações.

Machucado (+5)

Você tomou algum dano, mas ainda funcionando razoavelmente bem. Você sofre uma penalidade +5 NA para todas as ações.

Lesionado (+10)

A este nível, a dor começa a interferir em sua capacidade motora. Você sofre uma penalidade +10 NA para tas as ações e seu Anel de Água é reduzido em um para propósitos de movimento.

Seriamente Ferido (+15)

Seus ferimentos dificultam muito sua concentração, e mesmo Perícias corriqueiras custam grande esforço. Você sofre uma penalidade +15 NA em todas as ações.

Aleijado (+20)

Você mal consegue ficar de pé. Você sofre uma penalidade +20 NA em todas as ações e seu Anel de Água é reduzido em três para propósitos de movimento.

Caído (+40)

Você está efetivamente incapacitado. Você não pode se mover, e não pode falar mais alto que um suspiro. Você deve gastar um Ponto de Vácuo para fazer qualquer ação, e mesmo assim sofrer uma penalidade +40 NA para todas as ações e move-se como se seu Anel de Água fosse reduzido por cinco.

Inconsciente (N/A)

Você está completamente inconsciente, pouco vivo e incapaz de fazer qualquer ação. Além disso, este Nível de Feridas contém um número de Feridas igual à sua Terra x 5 ao invés do habitual x 2, permitindo alguma possibilidade que seus aliados consigam curar ou resgatar você do campo de batalha. Uma vez que você tenha esgotado as Feridas neste nível, você está morto, e nenhuma quantidade de cura o ajudará. A juízo do narrador, ser colocado ao Nível Inconsciente pode oferecer mais efeitos permanentes. Você teria alguma cicatriz ou ferida permanente para lembra-lo de seu contato com a morte.

Cura

Toda manhã, você naturalmente recupera um número de Feridas igual ao seu Vigor + Nível de Perspicácia. Se você passar um dia inteiro descansando, não fazendo nada além de curar suas feridas à salvo, então você recupera o dobro dessa quantidade. Os usos de magia e da Perícia Medicina podem aumentar sua recuperação dramaticamente.

Esse ritmo de recuperação é intencionalmente acelerado. Este é um jogo de heróis e aventuras, e não é divertido ficar sentado num castelo esperar a recuperação de seus ferimentos. Se essa proporção de recuperação não agrada o MJ e ele deseja ter um tempo mais real de cura, ele está livre para reduzir esse ritmo ao quanto ele considere justo.

Posturas de Combate

Todas as ações feitas numa rodada de combate se encaixam em uma dessas três posturas gerais:

Ataque

A Postura padrão. Você pode mover-se normalmente e atacar o quanto você puder. Qualquer um que não tenha declarado sua Postura é tido como estando nesta Postura, apesar de certas Técnicas de Níveis, Perícias e outras habilidades poderem negar esses efeitos.

Ataque Total

Você investe sobre seu inimigo com um abandono selvagem, poupando pouca preocupação por sua própria segurança. Você ganha dois Aumentos Gratuitos em cada um de seus ataques corporais até o seu próximo turno na próxima rodada. Esses Aumentos podem apenas ser gastos para baixar o NA de Acerto de um inimigo ou para infringir mais dano. Certamente, atacar com tamanha vontade o deixa virtualmente indefeso. Qualquer inimigo que ataque você antes de seu próximo turno na próxima rodada ganha três Aumentos Gratuitos, que podem ser usados da maneira que ele quiser.

Defesa Total

Você dedica todo seu esforço à auto-preservação, movendo-se devagar e procurando em todos os inimigos algum sinal de ataque. Você faz uma rolagem de Perícia Defesa/Agilidade e adiciona o resultado ao seu NA de Acerto até seu próximo turno da rodada seguinte. Esse bônus pode ser aplicado apenas a um número de oponentes igual ao seu Nível de Perspicácia. Esse bônus só pode ser aplicado a inimigos que você tenha consciência, e não pode ser usado contra um inimigo que você não tenha visto.

Apesar de você não poder declarar Defesa Total (e assim ganhar os benefícios da Defesa Total) até sua ação, é possível estar em Defesa Total antes do combate começar. Se você achar que o combate é inevitável, você pode declarar a seu MJ que você deseja estar em Defesa Total a qualquer momento (apesar de quando o combate começar ser muito tarde para faze-lo). Se você fizer qualquer ação ilegal durante a Defesa Total ou mover-se a mais do que a metade de sua velocidade, você perde os benefícios da Defesa Total.

O Que Posso Fazer Numa Rodada?

Seis segundos não são muito tempo. A seguinte seção descreve que ações gerais podem ser feitas dentro de uma rodada, e a tabela seguinte descreve que ações podem ser feitas em cada uma das três Posturas de Combate. Note que muitas Vantagens, Técnicas, Feitiços e outras habilidades quebram essas regras; essas são meramente as regras padrões pelas quais personagens genéricos (especialmente personagens iniciantes) vivem.

Foco

Você pode gastar uma rodada focando um inimigo específico, reunido energia e preparando um ataque perfeito para a rodada seguinte. Seu oponente deve estar dentro do alcance de seu ataque quando você começar a Focar. Se ou você ou seu oponente se moverem antes de seu ataque, todos os benefícios do Foco são perdidos. Para cada rodada gasta Focando, você ganha um Aumento Gratuito que pode ser usado apenas para aumentar dano. Você Focar por um número máximo de rodadas igual ao seu Anel de Vácuo. Você pode Focar tanto ataques corporais quanto ataques à distância.

Ataque Corporal

Você pode atacar apenas uma vez por rodada. Se você está na Postura Ataque, você pode mover-se toda sua capacidade de movimento e atacar, mas deve fazer um Aumento para atacar seu alvo com sucesso. Se você está na Postura Ataque Total, você pode mover-se toda sua capacidade e ainda atacar sem penalidade.

Ação Complexa

Uma ação Complexa é qualquer ação que requeira uma Rolagem de Perícia para se completar ou que faça custe uma determinada quantia de cuidado e precisão. Por exemplo, usar um leque de guerra para enviar um sinal aos aliados pelo campo de batalha é uma ação complexa, pois requer o uso da Perícia Batalha. Pegar uma simples estátua de vidro e pôr-la no lugar é uma ação complexa, mesmo que não requeira nenhuma Rolagem de Perícia. Você pode fazer uma ação complexa por rodada. Se você for forçado a fazer ma Rolagem Sem Perícia durante a rodada, esta é considerada uma ação complexa e sua ação pela rodada está gasta. Você pode mover-se metade de sua capacidade e fazer uma ação complexa, mas deve fazer um Aumento em qualquer Rolagem de Perícia envolvida para fazer a ação com sucesso. Naturalmente isso não pode ser feito sem Perícia, pois Aumentos não podem ser declarados se você não tem a Perícia.

Ação Simples

Ações simples são isso mesmo: simples. Qualquer coisa que possa ser feita sem risco e sem Rolagem de Perícia é uma ação simples. O tipo mais básico de ações simples inclui sacar ou guardar uma arma, cair ao chão, carregar uma arma de ataque à distância, mover-se metade do movimento, pegar ou guardar um manuscrito de feitiço, jogar um item a um aliado próximo, ou abrir uma porta. Um personagem pode fazer uma ação simples por rodada e ainda fazer qualquer outra ação que deseje. Fazer mais que uma ação simples numa rodada conta como uma ação complexa. Apenas uma simples ação pode ser usada para movimento numa rodada. O número máximo de ações simples que podem ser feitas numa simples rodada depende d ação em questão — qualquer coisa que possa racionalmente ser feita num total de seis segundos é permitida.

Mover-se

Um personagem pode mover sua Água x 3 m numa rodada. Se você está na Postura Defesa Total, você não pode mover-se tão rapidamente, apesar de poder mover-se metade de sua distância como uma ação simples.

Ataque À Distância

Você pode atacar uma vez por rodada com uma arma de ataque à distância. Devido à precisão requerida num ataque à distância, tais ataques não podem ser feitos na Postura Ataque Total.

Montar Num Cavalo

Como muitos samurais gastam muito tempo sob um cavalo, isso merece uma consideração especial. Montar um cavalo se encaixa nas mesmas regras que o movimento, embora você use a velocidade de movimento do cavalo ao invés da sua. Isso não adiantaria em nada sem suas Técnicas ou um certo nível da Perícia Cavalaria. Você não pode usar Defesa ou Ataque Totais enquanto montado. Um cavaleiro sem nenhum nível da Perícia Cavalaria não pode nem mesmo lutar enquanto montado (pois fazer uma rolagem sem perícia para permanecer na sela pode ser considerado uma ação complexa).

Correr

Você também pode usar sua ação para correr, movendo até três vezes seu movimento normal numa linha reta. Você não pode fazer outras ações, nem mesmo ações simples enquanto correndo.

Falar

Você pode sempre falar durante qualquer ação sem qualquer penalidade, assumindo que você possa ser ouvido e que falar não interfira em nada que você esteja fazendo (como se esgueirar de um oponente ou invocar um feitiço).

Levantar-se

Se você está deitado no chão, se levantar custa a ação da rodada. Se você está na Postura de Ataque Total você pode fazer dois Aumentos para se erguer e atacar numa só rodada.

Usar Habilidades Especiais

Muitos Kihos, Katas, Técnicas, Vantagens e outras habilidades especiais conferem suas habilidades sempre ou ativam-se como parte de um ataque ou outro tipo de ação. Algumas, porém, requerem que você as ative especificamente. Fazer isso conta como sua ação na rodada, e só pode ser feita na Postura Ataque. Invocar um feitiço também se encaixa nesta categoria. Naturalmente, alguns feitiços e outras habilidades especiais se permitem serem usadas em outras Posturas, mas existem exceções, não a regra.

Ações de Combate

Ação	Ataque	Ataque Total	Defesa Total
Ataque Corporal	Sim	Sim	Não
Ação Comp.	Sim	Não	Não
Ação Simp.	Sim	Sim	Sim
Mover-se	Sim	Sim	Não
Ataque à Dist.	Sim	Não	Não
Montar à Cavalo	Sim	Não	Não
Correr	Sim	Não	Não
Falar	Sim	Sim	Sim
Levantar-se	Sim	Sim	Sim
Usar Hab. Esp.	Sim	Não	Não

Aumentos

Como qualquer Rolagem de Perícia, Aumentos podem ser declarados em combate para efeitos adicionais. O risco de usar Aumentos durante o combate pode ser muito maior que o normal, pois uma grande parte do tempo você não tem idéia do NA contra o qual você está rolando. Aumentos podem ser usados em combate para qualquer dos seguintes efeitos.

Desarme (3 Aumentos)

Para desarmar um oponente, você deve fazer uma Rolagem Disputada de ataque contra seu oponente. O alvo pode escolher usar Força/Perícia de Arma, ao invés do Atributo habitual da arma, para manter sua arma em punho. Se você tiver sucesso, você derrubou a arma da mão de seu oponente. Você não pode fazer tentativas de desarme com uma arma de combate à distância.

Golpe Mirado (1, 2, ou 3 Aumentos)

Golpes mirados não causam dano adicional (Aumentos de Dano Aumentado são, na verdade, golpes mirados para tal resultado), mas podem ter efeitos adicionais dependendo da situação. Um inimigo vaidoso pode ficar enfurecido por um golpe mirado em sua face. Um oponente que está sob uma perna só pode cair se um ataque for direcionado a essa perna. Os efeitos totais de golpes mirados são deixados à disposição do MJ, mas requer Aumentos da seguinte maneira: tronco — 1 Aumento, braço ou perna —2 Aumentos, cabeça — 3 Aumentos.

Ataque Adicional (4 Aumentos)

Você pode receber um ataque adicional contra um oponente se você fizer 4 Aumentos e dois ataques bem sucedidos contra esse oponente. Se qualquer um desses ataques falhar, ambos falham. Você pode apenas tentar ganhar um ataque adicional dessa maneira uma vez por rodada, não importa quantos ataques você tenha numa rodada. Mantenha em mente que seu ataque original *e* o ataque adicional devem ser direcionados ao mesmo oponente.

Finta (1 Aumento)

Você pode fazer um rápido e inofensivo ataque para pegar seu inimigo sem guarda. Se sua rolagem de ataque tiver sucesso, você não causa dano mas ganha um Aumento Gratuito em qualquer ataque simples que fizer contra esse mesmo oponente na Rodada seguinte. Guerreiros inteligentes usam essa opção para tentar uma manobra mais complexa sobre um oponente, como um golpe mirado à cabeça.

Guardar (1 ou mais Aumentos)

Se você está próximo a um aliado, você pode declarar que este aliado está sob sua guarda contra um inimigo em específico. Se você fizer um Aumento e fizer uma rolagem de ataque bem sucedida contra este inimigo, o aliado que você está guardando recebe um bônus de +5 NA de Acerto contra este inimigo pela rodada seguinte. Você pode fazer qualquer número de Aumentos (até o seu máximo) dessa maneira, aumentando o NA de Acerto de seu aliado correspondentemente. Se você tem múltiplos ataques, apenas o ataque com maior número de Aumentos permanece para um simples inimigo (apesar de você poder alvejar múltiplos inimigos, guardando seu aliado de cada um deles). À sua escolha, seu personagem pode simplesmente tomar uma postura defensiva e deixar claro que está seu aliado está sob sua proteção.

Dano Aumentado (1 ou mais Aumentos)

Você pode declarar um Aumento numa rolagem de ataque para aumentar seu dano neste ataque. Um simples Aumento aumenta seu dano por 1k0. Dois Aumentos aumentariam seu dano em 1k1. Você pode declarar qualquer número de Aumentos numa rolagem de ataque, até o seu máximo.

Derrubar (3 Aumentos)

Se sua rolagem de ataque (incluindo os Aumentos) tiver sucesso e também exceder a (Terra + Nível de Perspicácia) x 5 do seu oponente, seu oponente estará deitado no chão.

Modificadores de NA

Juntamente aos Aumentos e Penalidades de Feridas, um número de outros modificadores pode afetar o combate. Todas as penalidades e bônus são cumulativos a menos que digam o contrário.

Escuridão

Lutar com um inimigo em luz fraca (assim como a luz de velas) ou nevoeiro impõe uma penalidade de +5 NA a ataques corporais e +10 NA de penalidade a ataques à distância. Lutar na total escuridão impõe uma penalidade +20 NA a ataques corporais (você é considerado cego) e torna ataques à distância efetivamente impossíveis.

Flanquear

Se você e seu aliado atacam um inimigo por lados opostos, ambos ganham um bônus de -2 NA em ataques corporais contra esse inimigo.

Terreno Elevado

Se você atacar um inimigo a partir de um terreno elevado, você ganha um bônus de -2 NA em ataques corporais ou à distância.

Terreno Rebaixado

Se você atacar um inimigo, com este estando em terreno elevado, você sofre uma penalidade de + 2 NA em ataques corporais ou à distância.

Lutar Com a Mão Esquerda

Se você não tem a Vantagem Ambidestro e lutar usando uma arma em sua mão esquerda, você sofre uma penalidade de +5 NA em todas as rolagens de ataque.

Deitado

Se você estiver deitado, inimigos recebem um bônus de -10 NA para acerta-lo com ataques corporais e uma penalidade de +10 NA a ataques à distância sobre você.

Surpreso

Se você não está ciente de que um combate começou (se, por exemplo, seu inimigo lhe atacou de um esconderijo) você sofre uma penalidade de -20 de Iniciativa.

Lutar Com Duas Armas

Se você segura uma arma em sua mão esquerda (mesmo se você não atacar com ela) você sofre uma penalidade de +5 a todas as rolagens de ataque.

Terreno Difícil

Enfrentar um inimigo sob solo difícil ou não familiar (um brejo, abismo, um barco em mar aberto) impõe uma penalidade de +5 a +15 NA em todas as ações, dependendo da seriedade da situação.

Situações Especiais de Combate

Agarrar

Para agarrar um oponente, você deve estar desarmado ou segurando apenas uma arma pequena (não maior que uma tanto) e deve primeiramente fazer uma Rolagem de Perícia Agilidade/Jiujutsu. Armaduras não concedem bônus de NA contra este ataque. Aumentos podem ser declarados neste ataque para causarem um agarrão mais forte (explicado a seguir).

Se o ataque inicial tiver sucesso, você faz uma Rolagem Simples de Força com seu oponente para ganhar o controle do agarrão. Você ganha um Aumento Gratuito para cada Aumento feito para fortalecer seu agarrão na rolagem inicial. O combatente que vencer a Rolagem Disputada de Força ganha o controle do agarrão.

Neste turno, o combatente que controla o agarrão pode escolher soltar o oponente ou causar dano nele e continuar com ele inerte no chão por essa rodada. O dano causado é ou de um ataque desarmado ou o dano de qualquer arma pequena que o agarrador usa. Se o agarrão não for liberado, os combatentes fazer uma nova Rolagem Disputada de Força para ver quem controlará o agarrão na próxima rodada; o combatente que controlava o agarrão na rodada anterior recebe um Aumento Gratuito nessa rolagem.

Duelos de Iaijutsu

Muitos samurais (particularmente aqueles do Clã Garça) diriam que o duelo de iaijutsu é o verdadeiro teste para um espadachim. Enquanto implicações culturais e requerimentos de um duelo formal estejam detalhados adiante (pág. 142), esta seção cobre o aspecto mecânico de um duelo de iaijutsu.

Para o duelo começar, ambos os samurais devem tomar uma posição a poucos passos um do outro, um de frente para o outro. Cada duelista deve fazer uma Rolagem de Perícia Atenção/Iaijutsu a um NA 5. Para cada 5 pontos que exceder o NA, um duelista pode escolher descobrir uma das seguintes informações sobre seu oponente:

- A Agilidade do oponente.
- A Atenção do oponente.
- A atual Penalidade de Feridas do oponente.
- O Nível da Perícia Iaijutsu do oponente.
- O Nível de Perspicácia do oponente.
- O Nível de Reflexos do oponente.
- Os pontos restantes de Vácuo do oponente.
- O Vácuo do oponente.

Depois das rolagens de Atenção terem sido feitas, mas antes de qualquer outra ação ser feita, qualquer um dos oponentes pode declarar o outro como vencedor. Na maioria dos casos, isso não é percebido como um ato covarde; reconhecer a superioridade de alguém não é vergonha mas um sinal de verdadeira honra. Curiosamente, recusar se submeter mesmo diante de um inimigo obviamente superior também é visto como sinal de coragem. Obviamente, em casos de duelos mortais, espera-se que um combatente que se submeta tire sua própria vida. Em qualquer caso, se um combatente se declinar a este ponto, o duelo está efetivamente terminado.

Se nenhum dos oponentes escolher recuar, o duelo continua. Cada combatente deve escolher a Agilidade, Vácuo ou Reflexos do oponente. Durante o duelo cada oponente irá Focar usando o Atributo ou Anel que o outro duelista escolheu para ele. Essas regras se referem ao Atributo ou Anel escolhido como "Escolha".

Quando o duelo começa, o NA de Acerto de ambos os oponentes é reduzido a 5, mais armadura (a maioria dos duelistas de iaijutsu remove suas armaduras). O duelista que teve o maior total na rolagem de Atenção/Iaijutsu tem a opção de Foco ou Ataque primeiro. se você teve o maior total, mas escolher passar essa opção ao seu oponente, você ganhará um ponto de Honra.

Se você escolher "Foco", você deve fazer uma rolagem de Escolha/Iaijutsu contra o nível atual do NA de Acerto de seu oponente. Se você tiver sucesso nessa rolagem, o NA de Acerto de seu oponente aumenta em 5, e a opção de Foco ou Ataque passa para o outro duelista. Se essa rolagem falhar, o NA de Acerto não aumenta, e você deve declarar "Ataque" — vide abaixo. Você pode apenas escolher "Foco" por um número de vezes igual ao Atributo ou Anel escolhido pelo seu oponente no começo do duelo. Se você não

puder Focar mais, você pode gastar um Ponto de Vácuo para Focar novamente, e pode continuar a faze-lo enquanto ainda tiver Pontos de Vácuo sobrando.

Na maioria dos casos, este ataque é mortífero. Mesmo se ambos os combatentes sobreviverem, muitos duelos são meramente até o primeiro sangue, logo o duelo é concluído com o primeiro ataque. Se o duelo é até a morte e ambos os duelistas sobrevivem ao primeiro golpe, os duelistas podem escolher imediatamente gastar quaisquer Pontos de Vácuo que tenham restando. Para cada ponto de Vácuo gasto pelo duelista, ele causa um dado de Feridas ao seu oponente. Desta maneira, o duelista que saque primeiro pode nunca ser atingido pelo seu alvo, ou um "ataque kármico" ocorreria se ambos os duelistas perecerem imediatamente. Se os duelistas sobreviverem ao ataque inicial e ao gasto de Pontos de Vácuo, o duelo se torna uma luta normal, com os duelistas rolando iniciativa.

Se o duelo é até o primeiro sangue, mas o duelista comandado ao "Ataque" falhar para acertar seu oponente com sua rolagem de ataque, o outro duelista pode fazer a mesma rolagem de ataque em resposta. Se ele tiver sucesso, ele vence o duelo. Se ele também falha em acertar o oponente, o duelo está encerrado e os dois duelistas falharam. Um samurai num duelo de primeiro sangue pode gastar Pontos de Vácuo para causar Feridas adicionais, como descrito no parágrafo anterior, mas o MJ pode também arbitrar que uma perda de Honra correspondente.

As Marés de Batalha

A mecânica apresentada aqui para duelos de Iaijutsu podem ser facilmente adaptadas para outras formas de duelos, mesmo torneio não-letais como Go, kemari, ou poesia. Simplesmente substitua Iaijutsu pela Perícia apropriada, e substitua Reflexos pelo Atributo usado pela Perícia. Se a Perícia não usar um Atributo físico, substitua Agilidade por Vontade. O NA em tais duelos naturalmente não é o NA de Acerto, mas continua sendo o NA que deve ser superado para derrotar o oponente. Se ambos os oponentes falharem seus NA's iniciais, o duelo é um empate, mas os desafiantes podem começar de novo se isso não for satisfatório.

Duelos mágicos também são possíveis, com cada competidor retirando forças mágicas abstratas para se provar como o shugenja superior. (esses duelos são sempre não-letais — shugenjas que desejem se engajar em duelos letais usam Iaijutsu ou simplesmente lançam feitiços um no outro em combate normal.) As únicas mudanças das mecânicas acima é que cada oponente determina sua própria Escolha, com esta sendo um Anel em particular, todas as Rolagens de Perícias no duelo são Escolha/Nível de Escola. Cada vez que o duelista Foca, ele deve gastar um feitiço desse elemento. Se um duelista não tem feitiços sobrando, ele deve declarar "Ataque". Como em qualquer outro duelo não-letal, se ambos os oponentes falharem, o duelo é um empate.

Ataques à Distância

Os seguintes modificadores se aplicam a todos os ataques à distância.

Alcance	Penalidade de NA
15 m ou menos	Nenhuma
15 a 30 m	+10
30 a 45 m	+15
45 a 60 m	+25
60 a 75 m	+30
Mais que 75 m	+10 NA para cada 15 m adicionais
Atirar de uma montaria	+10

Note que muitas armas de tiro, habilidades e Perícias podem afetar essas Penalidades.

Combate Desarmado

Quando lutando desarmado num combate, você causa (Força)k1 de dano. Não há penalidades por usar combate desarmado contra oponentes armados, e muitas armas já oferecem poderosas vantagens (sem mencionar o dano superior) contra um combatente desarmado. Dito isso, Rokugan tem uma orgulhosa tradição de talentosos combatentes desarmados, e este livro oferece um número de Vantagens (como Mãos de Pedra) e kihos para ajudar combatentes desarmados a ganharem vantagem sobre oponentes armados.

Armadura

Essas não são apenas diferenças referenciais entre as diferentes unidades, mas os Clãs também diferem em suas construções. Peças de armaduras de clãs diferentes, com propósitos equivalentes, parecem completamente diferentes uma da outra. Uma bela armadura samurai é intencionada para tanto impressionar e proteger.

Armadura Leve: Aqueles que estilos de luta móveis preferem as armaduras leves. Batedores e bushis de escolhas que se enfatizam em velocidade e agilidade, assim como os Assoladores Daidoji, não desejam serem sobrecarregados. Os poucos shugenjas e cortesãos que trajam armaduras tendem a preferir armaduras leves, tanto pela falta de treinamento com vestes pesadas, e porquê às vezes bushis se ofendem ao verem não-guerreiros vestindo armaduras.

Bônus de NA de Acerto: +5

Regras Especiais: Você sofre uma penalidade de +5 NA para qualquer Rolagem de Atléticos e Furtividade.

Preço: 30 kokus

Armadura Pesada: Enquanto a armadura leve é usada por batedores, armaduras pesadas são reservadas para tropas que esperam enfrentar inimigos em campo aberto. Beserkers do Caranguejo, bushis Matsu, e infantaria Utaku preferem armaduras pesadas, confiando na espessura de suas placas para ajudar a repelir ataques. Armaduras Pesadas consistem em largas e pesadas peças de tronco e capacete elaborado, e mangas blindadas integradas e perneiras. Apesar da mobilidade do usuário ser comprometida, muitos bushis acham uma troca lucrativa.

Bônus de NA de Acerto: +10

Regras Especiais: Você sofre uma penalidade +5 NA para todas as Rolagens de Perícias envolvendo Agilidade ou Reflexos.

Preço 50 kokus

Armadura Ashigaru: Armaduras Pesadas e Leves foram projetadas para samurais, pois grandes esforços são empregados em suas construções. A virtude primária de uma armadura ashigaru é que são baratas. Não quer dizer que sejam de qualidade ruim, mas não oferecem a mesma proteção ou a beleza estética de um traje armadurado samurai. Armaduras ashigaru consistem de placas leves para o tronco, cabeça e coxas. Alguns batedores dos Clãs Maiores usam armaduras ashigaru porque são leves e flexíveis, e shugenjas a valorizam pois dá liberdade aos trajes sacerdotais. Ronins também freqüentemente usam essa armadura pois é barata e fácil de arranjar. Samurais de níveis mais altos preferem não serem vistos em uniformes de camponês.

Bônus de NA de Acerto: +3

Preço: 10 kokus

Armadura Montada: Armadura montada é uma armadura leve modificada, preferida pelos membros dos regimentos de cavalaria. As placas da armadura são anguladas para repelirem golpes de inimigos a pé. A modificação torna a armadura mais efetiva para cavalaria, mas menos efetiva se o usuário não está montado.

Bônus de NA de Acerto: +8

Regras Especiais: Armadura montada é considerada uma Armadura Pesada para propósitos de Técnicas e outras habilidades. Você sofre uma penalidade +5 NA para todas as Rolagens de Perícias envolvendo Agilidade ou Reflexos a menos que esteja montado. O bônus de NA que a armadura provê aumenta para +14 quando montado.

Preço: 60 kokus

Armas

Há uma grande variedade de armas rokuganis, e um sábio guerreiro se torna familiarizado com quantas possíveis.

Flechas

Folha de Salgueiro: A flecha folha de salgueiro é uma ponta de flecha padrão, usada para caça e guerras.

ND: 2k2

Preço: 1 bu cada

Perfuradora de Armadura: Ao invés da ponta chata de uma folha de salgueiro, esta flecha termina num pequeno prego projetado para trespassar a armadura. Isso a torna mais capaz de penetrar, mas reduz a quantidade de dano causado

ND: 1k2

Preço: 2 bu cada

Cortadora de Carne: Uma flecha cortadora de carne é especialmente grossa, às vezes serrilhada, para encravar-se em carne desprotegida. causa terríveis feridas em inimigos levemente armadurados, mas é inútil contra alvos armadurados.

ND: 2k3

Regras Especiais: Armaduras concedem o dobro no bônus do NA de Acerto. O alcance é diminuído pela metade quando usando essa flecha.

Preço: 5 bu cada

Cortadora de Cordas: Uma flecha cortadora de cordas tem uma larga cabeça em forma de "C", e é ideal para cortar cordas, fios de bandeiras e assim por diante.

ND: 1k1

Regras Especiais: Concede dois Aumentos Gratuitos em qualquer tiro mirado contra objetos inanimados. O alcance é diminuído pela metade quando usando essa flecha.

Preço: 5 bu cada

Bulbo Oco: Esta única ponta de flecha é oca, e produz um som agudo quando viaja pelo ar.

ND: 0k1

Regras Especiais: Produz um ruído agudo, bom para sinalizações e distrações.

Preço: 5 bu cada

Arquearia

Quando infingindo dano com um arco, tanto o arco e a flecha têm efeito no dano. A flecha determina o dano do ataque, enquanto o arco determina quanta Força pode ser posta nele. Cada arco tem um nível correspondente de Força. Diferentemente de outras armas, o dano causado com o arco é limitado pela Força do arco. Quando rolando o dano de um ataque de arquearia, use ou a Força do arco ou a do arqueiro, qual delas for menor. Alguns arcos extremamente poderosos têm um nível de Força mínimo. Aqueles sem a Força adequada não podem nem mesmo vergar armas tão poderosas, muito menos dispara-las.

Arcos

Daikyu: O daikyu, o maior tipo de arco comumente visto, é feito de madeira, chifre ou os dois juntos. Esse grande arco, manuseado de uma montaria, pode disparar uma flecha com extraordinária precisão, grande poder, e alcance superior. Essas são armas preciosas, e artigos de extraordinária beleza.

Idealmente, cada daikyu é projetado para seu arqueiro, mas o arco é tipicamente pouco mais alto que seu usuário. Como resultado, o daikyu, que é balanceado levemente fora de centro para facilitar seu uso enquanto montado, é incômodo quando a pé.

Força: 4

Força Mínima: 3

Alcance: 180 m

Regras Especiais: +2k0 ND. +10 NA se disparado a pé. Penalidades totais de alcance são reduzidas a +10 (vide Situações Especiais de Combate no Tomo do Fogo para penalidades de alcance).

Preço: 20 kokus

Hankyu: O hankyu é menor que o yumi, mas é fácil de carregar e conveniente para usar. Diferente do desenho composto do daikyu, o hankyu normalmente consiste de uma simples peça de madeira e chifre. Seu tamanho e peso o faz ideal para situações onde ele precisa ser preparado rapidamente — ou se a furtividade é importante. Para pessoas como os Assoladores ou ninja, isso normalmente compensado pelo curto arco.

Força: 1

Alcance: 30 m

Regras Especiais: Sacar esta arma não conta como ação, uma vez por rodada. +10 NA quando disparado de uma montaria.

Preço: 6 kokus

Arco Shinjo: O pequeno arco Shinjo é projetado para facilitar o uso tanto sob o cavalo quanto a pé. Geralmente são finas, simples armas sem a ostentação que é tão comum ao daikyu. Os Shinjo não fazem esforços para censurar essas armas ou mantê-las em segredo, mas poucos as usam devido à incomum reputação da família Shinjo.

Força: 2

Alcance: 90 m

Regras Especiais: Penalidades totais de alcance são reduzidas por +5 (vide Situações Especiais de Combate no Tomo do Fogo para penalidades de alcance).

Preço: 9 kokus

Arco Longo Tsuruchi: Apesar da família Tsuruchi do Mantis não dar grande ênfase a isso, o estilo de seus arcos foi muito influenciado pelas experiências do clã nos Reinos de Marfim. Arqueiros Tsuruchi desenvolvem poderosos músculos peitorais até que possam disparar esses arcos modificados com velocidade e potência. Apenas aqueles que treinaram entre a família Tsuruchi possuem tais armas.

Força: 5

Força Mínima: 3

Alcance: 120 m

Regras Especiais: +1k1 ND. +10 para todos os NAs quando disparado de uma montaria. Penalidades totais de alcance são reduzidas por +10 (vide Situações Especiais de Combate no Tomo do Fogo para penalidades de Alcance).

Preço: 30 kokus

Yumi: O yumi é o mais comum arco samurai. É uma arma grande, apesar de não ser tão gigante quanto o daikyu, e é tipicamente usado por unidades arqueiras. O grande tamanho e curvatura do arco tende a gerar grande poder, apesar de seu formato o tornar difícil de ser usado sob um cavalo.

Força: 3

Alcance: 90 m

Regras Especiais: +10 para todos os NAs quando disparado de um cavalo.

Preço: 20 kokus

Caminho da Espada, Caminho do Arco

Apesar do povo de Rokugan ter inventado um vasto arsenal de armas e adaptado outras de seus vizinhos gaijins, samurais carregam certos preconceitos sobre armas que não a katana, tanto, wakizashi, no-dachi, daikyu e yumi. Essas seis armas são vistas como as "mais puras" de todas as armas, as únicas armas apropriadas para um samurai.

Sempre existem exceções. Guerreiros normalmente são pessoas pragmáticas, e muitos samurais aprenderam a pôr de lado seus preconceitos em favor do que funcionar melhor.

O Leão prefere armas tradicionais, mas também freqüentemente usam o tessen tanto para sinais em campos de batalha e defesa. Os Matsu também favorecem a magari-yari, uma lança de três pontas.

A Garça e a Fênix são os menos vistos usando armas não tradicionais, apesar de ambos os clãs empregarem a yari.

Entre o Dragão, os Mirumoto e Kitsuki são extremamente tradicionais, e usam a espada e o arco sempre que possível. As outras famílias tendem a usar bastões e combate de mãos nuas.

O Caranguejo favorece armas pesadas próprias para dilacerar os demônios que enfrentam. Isso também os permite manterem suas espadas ancestrais limpas do sangue Maculado de seus inimigos. Um Caranguejo não hesita em usar sua katana contra uma criatura das Terras Sombrias, mas preferiria não faze-lo.

O Unicórnio maneja uma variedade de armas gaijins que adquiriram em suas expedições. Alguns Unicórnios aderiram a essa tradição tão fervorosamente que carregam uma cimitarra no lugar da katana, depositando o mesmo valor nela que um samurai colocaria em seu daisho (uma prática que enfurece a Garça e o Leão).

O Mantis, especialmente os Yoritomo favorecem uma variedade de armas camponesas. Como um clã naval, perder uma arma para as profundezas do mar é muito comum, então o Mantis prefere armas que são facilmente substituídas.

O Escorpião abraça a espada e o arco com a mesma fervorosa tradição que seus primos Garça. Porém, não é incomum para um samurai Escorpião aprender ao menos uma rara e exótica arma, apenas para distrair seu inimigo. Armas ninja são uma particularidade favorecida, particularmente, entre os Shosuro.

Monges empregam uma incrível variedade de armas, especialmente bastões de toda espécie. Os sohei de Osano-Wo inventaram o ono e o preferem sob todas as armas.

Ronins usam qualquer arma que puderem achar ou empregar.

Todo clã usa a espada e o arco. Espadas e arcos rokuganis são armas superiores, e sua qualidade sempre faz o uso de outras armas uma escolha incomum.

Armas de Corrente

Regras Especiais: Você ganha dois Aumentos Gratuitos para Desarmar ou Derrubar com qualquer Arma de Corrente. Um oponente Desarmado ou Derrubado deve obter sucesso numa Rolagem Disputada de Força com você ou estará atado à corrente. Você então é considerado como se estivesse agarrando seu oponente.

Kusarigama: A kusarigama é funcionalmente duas armas juntas. A base da arma é essencialmente uma kama (vide "Armas Camponesas", abaixo). Conectada atrás da kama, diretamente oposta à lâmina, está uma corrente de 1,2 a 1,8 m, normalmente com um peso no fim. Isso proporciona considerável flexibilidade; a corrente pode ser usada para chicotear ou prender um inimigo, enquanto a kama serve de arma para combate próximo. Isso faz a kusarigama útil tanto como arma quanto como ferramenta, apesar de sua desagradável associação como a arma favorita dos ninja.

ND: 0k2 (kama), 0k1 (corrente)

Regras Especiais: A kama pode ser usada para causar dano num alvo preso pela corrente, e concede +1k1 de ND adicional em todos os ataques contra o alvo.

Preço: 5 kokus

Kyoketsu-Shogi: Enquanto a kusarigama é uma arma com algumas funções fora do combate, a kyoketsu-shogi é uma ferramenta que tem algum uso no combate. Outra arma popular entre os ninja, a kyoketsu-shogi é um gancho afiado numa corda de seda. A outra extremidade da corda tem um leve peso, para manter a corda reta enquanto o usuário está escalando. Em combate, a kyoketsu-shogi é empregada de maneira similar à manrikusari, tanto a extremidade afiada quanto o peso, afastando os oponentes com cortes circulares e golpes de contusão.

ND: 0k1

Regras Especiais: Bônus de NA de armaduras são dobrados contra uma kyoketsu-shogi. A kyoketsu-shogi pode ser usada como ferramenta de escalada.

Preço: 9 bus

Marikikusari: A manrikikusari é simplesmente uma corrente mais curta, pesada em ambas as extremidades. É preferida por aqueles que valorizam furtividade como os ninja, Batedores Hiruma e Assoladores Daidoji. Em combate, a corrente é girada em alta velocidade, e pode desferir golpes contundentes. Uma manrikikusari faz mais estrago que a corrente de uma kusarigama — estando livre para girar a corrente e ambas as extremidades permitem ataques com grande poder.

ND: 2k1

Preço: 6 kokus

Armas Pesadas

Machados e armas pesadas são poderosos e eficazes nas mãos daqueles que podem golpear com elas adequadamente. Para propósitos de dano, um personagem manuseando uma arma pesada calcula sua força como se ela fosse 50% maio, arredondando para baixo. Assim, um personagem com Força 3 efetivamente teria Força 4 quando usando uma arma pesada; um personagem com Força 6 a usaria como se tivesse Força 9.

Dai Tsuchi: O dai tsuchi é um martelo de guerra de duas mãos usado pelo Clã Caranguejo, e é mais conhecido por ser a arma de Hida Kuon, o atual Campeão do Caranguejo e Hida O-Ushi, sua falecida mãe. O dai tsuchi concentra seu impacto numa pequena área, rachando placas de armaduras rokuganis e carapaças das criaturas das Terras Sombrias igualmente. A combinação de alto poder de penetração e dano faz dela uma arma popular para aqueles que esperam lutar contra inimigos pesadamente armadurados.

ND: 1k3

Regras Especiais: Requer Força 3 para manusear; reduz Bônus de NA de armaduras e Carapaça em 5.

Preço: 15 kokus

Masakari: O masakari é um machado de uma mão, similar à machete de um fazendeiro. Muitas milícias camponesas e ronins adotaram o masakari como arma predileta, pois é barata e simples, e muitas pessoas já usaram um machado. Como resultado, samurais dos Clãs preferem não usa-lo: mesmo apesar de seu estigma implícito, o masakari é inevitavelmente associado com classes inferiores. É comumente visto entre os ashigaru e unidades mercenárias.

ND: 0k3

Preço: 10 kokus

Ono: O ono, assim como o dai tsuchi e o tetsubo, é uma das armas prediletas do Clã Caranguejo. Diferentemente do masakari, o ono é usado com as duas mãos, e causa terríveis feridas.

ND: 0k4

Preço: 20 kokus

Tetsubo: O tetsbuo é a arma registrada do Campeão do Caranguejo Hida Yakamo, que agora se tornou Lorde Sol. O tetsubo é essencialmente uma clava, com cravos de aço, ferro ou até mesmo jade inseridos nela. O simples formato é feito para rachar ou trespassar armadura, fazendo-a única para lutar contra inimigos muito armadurados.

ND: 0k3

Regras Especiais: Requer Força 3 para manusear, reduz armadura e Carapaça por 10

Preço: 20 kokus

Facas

Uma vez por rodada você pode sacar uma faca sem contar como uma ação. Facas podem ser arremessadas até 9 m como um ataque à distância.

Aiguchi e Tanto: A aiguchi e tanto são ambas facas básicas; a aiguchi possui uma guarda no cabo enquanto a tanto não. Muitos samurais carregam uma tanto para uso em afazeres gerais.

ND: 1k1

Regras Especiais: Você ganha um Aumento Gratuito quando usando Truques de Mão para disfarçar uma aiguchi ou tanto.

Preço: 1 koku

Jitte e Sai: O jitte e a sai são adaptações de ferramentas de fazenda, e são parecidos. Em ambas as armas há um cilindro de aço, com cerca de 30 cm, saindo de um curto cabo, servindo para golpes de contusão. Ao lado do cilindro existem hastes: o jitte tem uma, enquanto a sai tem duas, simétricas e dispostas em oposto uma à outra. O formato da sai e do jitte os tornam ideais para o desarme de oponentes. Ambos carregam algum tipo de estigma por serem "armas camponesas", apesar do jitte também ser associado com magistrados, que ocasionalmente precisam capturar e não matar criminosos.

ND: 1k1

Regras Especiais: O jitte e sai concedem um Aumento Gratuito quando usados para desarmar um oponente, ou dois se o oponente está usando uma espada que não uma no-dachi.

Preço: 5 bus

Projéteis Ninja

Zarabatana: A zarabatana desfruta de várias vantagens das armas ninja: barata de produzir, fácil de usar e útil fora de combate — mais freqüentemente para respirar quando submerso. Uma zarabatana é um tubo oco, normalmente um pedaço de bambu. O ninja sopra forte do tubo, disparando dardos a uma alta velocidade. Os dardos da zarabatana raramente causam muito dano, mas são freqüentemente untados em veneno.

O alvo sofre apenas uma Ferida de dano (mas também sofre os efeitos de qualquer veneno posto na agulha).

ND: 1 Ferida

Alcance: 9 m

Regras Especiais: Dardos de zarabatana normalmente são untados em veneno. É possível carregar uma zarabatana com pólvora, permitindo que o ninja crie uma nuvem de veneno ou fumaça (para servir como distração) numa área de 1,5 m em torno dele. Armaduras concedem o dobro de seu Bônus de NA normal contra agulhas de zarabatana. Vide a seção Venenos para exemplos de metsubishi e venenos injetáveis.

Shuriken: O shuriken, juntamente com a ninja-to, é a arma ninja definitiva. Um pequeno e afiado disco de metal, o shuriken é mais uma ferramenta de importunação que uma arma. Shurikens variam muito; alguns são ocos no meio e produzem um som como as flechas de bulbo oco, enquanto outros parecem item de vestimenta. Geralmente, shurikens são de baixo custo, descartáveis e fáceis de se produzir em quantidades de massa. Shurikens são normalmente untados em veneno.

Dano: 1k1. Shurikens não adicionam a Força do usuário à rolagem de dano.

Preço: 2 bu cada

Tsubute: O tsubute é outra pequena arma de arremesso. Enquanto o shuriken normalmente é feito de metal e afiado, tsubutes são normalmente pedras lascadas para arremessos. A vantagem principal do tsubute é que é mais facilmente arranjado — numa emergência, uma pedra redonda servirá. Por outro lado, enquanto o shuriken pode ser facilmente adaptado para vários usos, tsubute são tipicamente apenas úteis para importunação e distração. Tsubutes não podem ser envenenados.

ND: 1k1. Tsubutes não adicionam a Força do usuário à rolagem de dano.

Regras Especiais: 10's não explodem em rolagens de dano de tsubutes.

Preço: 1 bu cada

Armas Camponesas

Armas camponesas são geralmente ferramentas de fazenda. Mesmo guerreiros camponeses profissionais como os ashigaru evitam tais armas improvisadas, e tendem a ver quem as usa com algum desdém. Como sempre, há exceções; armas camponeses são comuns entre os monges, e samurais da família Yoritomo tradicionalmente usam kamas.

Kama: A kama é uma adaptação da foice camponesa. Consiste num cabo de madeira, com aproximadamente 30 cm, encerrado por uma descendente lâmina curva de metal. A kama é manuseada com movimentos de corte de uma mão, como um machado. Esta arma é a predileta pelo Clã Mantis pela associação ao seu lendário herói, Yoritomo.

ND: 0k2

Regras Especiais: Você não sofre a penalidade padrão de +5 NA para todos os ataques quando segurando uma kama em sua mão esquerda. Porém, você ainda sofre a penalidade normal de +5 NA quando atacando com a própria arma se não tem a Vantagem Ambidestro ou Técnicas de Escola que neguem essa penalidade, e não ganha qualquer ataque adicional por rodada por usar duas armas de uma vez. Se você usa kamas em par, cada kama causa 1k1 de dano adicional.

Preço: 3 bus

Kumade: A kumade é um ancinho modificado: um cabo de madeira, terminado por um espeto de metal e vários ganchos, usado com as duas mãos. Os ganchos facilitam a eliminar saliências ou gavinhas enquanto o espeto perfura obstruções no caminho. Muitos guerreiros evitam a construção ruim da kumade.

ND: 1k2

Regras Especiais: Se enganchada sobre uma projeção, a kumade dá ao usuário um Aumento Gratuito quando escalando.

Parangu: A parangu é essencialmente uma machete, usada com pesadas pancadas para limpar arbustos, destroços ou, no caso dos navegadores do Mantis, cordas. A parangu é muito curvada, e muito mais frágil que a espada samurai. Forjada com metais baratos, a parangu é funcional, senão particularmente durável.

ND: 2k2

Preço: 10 bus

Armas de Haste e Lanças

Essa categoria enfatiza uma variedade de armas longas. Você ganha um Aumento Gratuito quando usando qualquer arma de haste ou lança em combate corporal contra um oponente montado ou qualquer criatura maior que o tamanho humano. Por outro lado, armas de haste e lanças são menos efetivas contra menores e mais ágeis oponentes e rolam um dado a menos de dano contra quaisquer outros alvos. Devido ao seu dano ser geralmente considerável, isso não desencoraja guerreiros de usarem-nas mesmo contra infantaria.

Bisento: O bisento é essencialmente um cabo de madeira com uma pesada lâmina de espada em seu topo. Apesar de parecer desajeitado e pesado, o equilíbrio concedido pelo cabo permite que ele seja manuseado efetivamente. O bisento é uma arma incomum, e é mais comumente vista entre ordens militares de monges.

ND: 1k4

Preço: 12 kokus

Lança: A lança é raramente vista nos campos de batalha de Rokugan, mas quando aparece, é usada com conseqüências mortais. Usada quase exclusivamente pelos Clãs Unicórnio e Touro, o uso adequado da lança requer um cavalo — quanto maior melhor — com uma sela com boa segurança. A lança é essencialmente um tipo mais baixo da lança que conhecemos, para ser usada em cargas de cavalaria. O usuário apóia a lança sob o ombro, se põe na sela, e parte em velocidade pela carga de seu cavalo para encravar sua ponta fundo no oponente. Muitas lanças se racham no impacto, e são rudemente projetadas para combate próximo, então, unidades de cavalaria tipicamente as deixam cair e sacam outra arma depois da carga inicial.

ND: 1k2

Regras Especiais: Se você se mover em linha reta e atacar com uma lança na mesma rodada, enquanto estiver montado, o ND é 3k4 ao invés de 1k2. você sofre uma penalidade de +5 NA se usar uma lança em combate corporal enquanto montado, ou +10 NA se usando-a à pé. Uma lança se racha se mais de 30 Feridas forem causadas num só ataque.

Preço: 20 kokus

Mai Chong: O mai Chong é uma arma muito incomum, usada quase exclusivamente pelo quase extinto Clã Javali. Consiste de uma haste de 2 m, terminada numa ponta de 30 cm. A ponta é dividida em três, uma projetando-se para frente, as outras para esquerda e direita. Adicionalmente, ao longo do lado das pontas existem mais outros pontos de perfuração. As pontas extras permitem ao usuário da mai Chong tanto cortar como perfurar.

ND: 3k2

Preço: 20 kokus

Nagamaki: A nagamaki é essencialmente uma lâmina de espada num curto cabo de madeira. Projetada para ser usada com uma mão, a nagamaki combina várias virtudes da espada com o nivelamento de uma arma de haste. Tanto ela quanto sua prima maior, a naginata, são freqüentemente vistas nos exércitos da Fênix.

ND: 2k3

Regras Especiais: Você pode gastar um e apenas um Ponto de Vácuo quando rolando o dano com uma nagamaki para rolar e manter um dado adicional.

Nage-Yari: A nage-yari é essencialmente uma azagaia. Com cerca de 90 cm a 1,2 m, a nage-yari é útil tanto em combate corporal quanto à distância. Nage-yaris são incomuns, salvo por certas ordens dos monges Togashi e as unidades de cavalaria leves do Unicórnio.

ND: 1k2

Regras Especiais: A nage-yari pode ser atirada com precisão até 15 m.

Preço: 3 kokus

Naginata: A naginata é provavelmente a mais respeitada arma de haste de Rokugan. O processo de forjamento de uma lâmina de naginata e a criação de seu cabo se aproxima aos de uma katana. Como a bisento a naginata é uma lâmina de espada sobre um longo cabo, apesar da lâmina da naginata ser normalmente mais fina e leve. A naginata é comumente usada em cercos a castelos, e também usada por certos grupos de elite, mais notavelmente a Ordem da Asa Celeste da Fênix e as Donzelas Guerreiras do Unicórnio. A naginata é uma arma de duas mãos e flexível; a lâmina é adaptável para cortar e perfurar, enquanto o cabo durável pode ser usado para aparar ataques.

ND: 1k3

Regras Especiais: Em cada ataque, você pode escolher rolar e manter um dado adicional de dano com uma naginata. Você pode, ao invés disso, gastar um e apenas um Ponto de Vácuo quando rolando dano com uma naginata para rolar e manter um dado adicional.

Preço: 10 kokus

Sasumata: A sasumata é também conhecida como "pegadora de homens": é um cabo de 1,2 m que sustenta um par de lâminas de 60 cm curvadas e afiadas internamente. O espaço entre as duas lâminas permite a um usuário talentoso prender um membro ou o corpo de um oponente — útil para segurar um oponente contra a parede ou o chão. A sasumata é difícil de usar, já que apenas o lado de dentro das lâminas é afiado, mas a vantagem tática de prender oponentes faz a sasumata muito popular entre magistrados e aqueles que esperam lutar contra unidades de cavalaria.

ND: 1k1

Regras Especiais: A sasumata só pode ser usada para agarrar como se fosse uma arma de corrente. A sasumata pode ser usada para causar dano num agarrão que tenha criado.

Sodegarami: Enquanto a sasumata é usada para capturar pessoas, a sodegarami é usada para prender mangas. O cabo de 1,2 m da sodegarami tem uma cabeça de metal em forma de "T" ao invés da meia lua da sasumata. A barra em "T" é espinhosa para que agarre as roupas de um oponente. A sodegarami é freqüentemente usada por milícias de cidades e guardas, que usam a arma para desarmar e incapacitar samurais.

ND: 1k1

Regras Especiais: A sodegarami pode ser usada para agarrar como se fosse uma arma de corrente. Você ganha um Aumento Gratuito em Rolagens Disputadas de Força durante o agarrão se o alvo estiver usando roupas peludas (ou uma fera com um pêlo particularmente embarassado). A sodegarami pode ser usada para causar dano no agarrão que criou.

Preço: 4 kokus

Yari: A Yari é uma lança de 1,8 a 2,5 m, usada com as duas mãos e com uma quando o usuário está montado. Uma básica e utilitária arma, é comumente dada a soldados ashigaru, apesar de várias unidades samurais a usarem, incluindo muitas das unidades de cavalaria e a infantaria pesada dos Daidoji da Garça. Como sua prima menor, a nage-yari, a yari é usável para arremesso.

ND: 2k2; se arremessada, 1k2, alcance máximo de 30 m.

Regras Especiais: A yari causa 1k1 adicional de dano caso o usuário estiver montado.

Preço: 5 kokus

Bastões

Simples de se fazerem e fáceis de se manejarem, os bastões são uma arma comum das classes camponesas. Diferente de outras armas camponesas, mesmo samurais não se envergonham de usarem bastões, devido à comum associação da arma com a Irmandade de Shinsei. Monges freqüentemente carregam um bastão, pois mesmo um seguidor pacífico da iluminação às vezes encontra útil ter uma vara de 1,8 m.

Bastões são muito leves para serem eficazes contra alvos armadurados. O Bônus de NA é ou dobrado ou aumentado por cinco (qual for menor) contra ataques de bastões. Bastões se concentram em ataques de "varredura", e assim ganham um Aumento Gratuito em todos as tentativas de Derrubar.

Bo: O bo é a mais simples e comum arma de Rokugan. É um simples bastão de madeira, normalmente de 1,5 m a 1,8 m, comumente carregado por viajantes e monges. O bo virtualmente não tem penetração de armadura, mas contos de monges que dominaram as artes marciais são usuários do bo geralmente tratados com respeito.

ND: 0k2

Regras Especiais: Se você tem a Ênfase (Bo), você recebe um bônus de +5 NA ao seu NA de Acerto.

Preço: 2 bus

Jo: O jo é um bastão curto, com aproximadamente 90 cm. Usados em par, o jo é usado para desferir rápidos e consecutivos ataques, mas como o bo, o jo é inútil contra armaduras.

ND: 0k2

Regras Especiais: Se você tem a Ênfase (Jo), você não sofre penalidades por usar dois jo simultaneamente. Porém, ambos são sempre usados para desferirem um ataque contra um mesmo alvo. Este ataque causa 1k3 de dano.

Preço: 1 bu

Nunchaku: Adaptado de uma ferramenta campestre de debulhação, o nunchaku é simples de se construir e surpreendentemente eficaz. Consistindo de duas partes de 30 cm unidas por uma corrente, o nunchaku é belo de se ver nas mãos de um usuário talentoso. A flexibilidade concedida pela disposição permite socar, bater e girar, levando a uma miríade de ataques e katas.

ND: 0k2

Regras Especiais: o nunchaku pode ser usado para começar agarrões como se fosse uma arma de corrente.

Preço: 3 bus

Cano (Machi-Kanshisha): A piteira de aço machi-kanshisha é uma arma exclusiva da família vassala Kaeru, do Leão. Seus guerreiros usam essa arma para policiar as ruas de Kaeru Toshi assim como para relaxar depois de um longo dia. Consistindo de um longo e oco tubo de metal, o cano é útil da mesma maneira que um jo. Adicionalmente, graças à sua constituição, o cano é útil para fumar ervas, ou para atirar pós de metsubishis no rosto de um oponente (apesar do usuário ter que limpar cuidadosamente o cano antes de fumar novamente).

ND: 1k1

Regras Especiais: O cano pode ser usado para atirar pós de metsubishis no rosto de um oponente. Esse ataque tem um alcance máximo de 1,5 m, e é rolado como um ataque normal, usando a Perícia Bastões (Cano). Vide a seção Venenos para exemplos de metsubishis venenosos.

Sang Kauw: O sang kauw é uma arma muito incomum, tipicamente vista apenas nas mãos de talentosos sohei. A arma tem duas variantes comuns, mas ambas as versões têm um cabo de 90 cm a 1,2 m com pontas de metal em ambas extremidades. Uma variante tem um escudo de metal no centro do cabo para defletir ataques, enquanto a outra tem uma lâmina em "c" para afastar atacantes. Ambas as versões são consideradas armas muito exóticas no Império, e talentosos usuários do sang kauw são alvo de pedidos de demonstrações de katas... Ou duelos.

Sang Kauw Lâmina em "C"

ND: 1k2

Regras Especiais: Se você possui a Ênfase (Sang Kauw), você ganha um bônus de +2 para rolagens de ataques contra atacantes que tenham lhe atacado e errado desde seu último turno. Você sofre uma penalidade de +5 NA para todas as rolagens de ataque se você não possui a Ênfase (Sang Kauw).

Preço: 10 kokus

Sang Kauw Escudo

ND: 2k1

Regras Especiais: Você ganha um bônus de +5 NA de Acerto (contando como armadura). Você sofre uma penalidade +5 para todas as rolagens de ataque se você não possui a Ênfase (Sang Kauw).

Preço: 10 kokus

Tonfa: A tonfa é outra adaptação de uma ferramenta camponesa; nesse caso, a manivela de um moinho. Consiste numa haste de madeira com cerca do comprimento de um antebraço de um homem, com uma manivela do lado. Segurada pela manivela, com a haste de maneira contra o antebraço, a tonfa é uma eficaz ferramenta defensiva, permitindo que o antebraço bloqueie ataques. Apesar da tonfa não ser exatamente perigosa, a habilidade de repelir ataques a torna popular entre os monges.

ND: 0k1

Regras Especiais: Se você possui a Ênfase (Tonfa), você ganha um bônus de +3 NA de Acerto (contando como armadura), enquanto manuseando uma (mesmo que seja em sua mão esquerda). Usar uma segunda tonfa concede um bônus adicional de +2 NA de Acerto, mas impõe as penalidades correspondentes.

Preço: 5 bus

Espadas

A espada é a alma do samurai. Nenhuma outra arma harmoniza com o estilo samurai tão perfeitamente. Quando usando qualquer espada, você pode gastar um e apenas um Ponto de Vácuo para rolar em manter um dado extra de dano. Isso só pode ser feito uma vez por rolagem de dano.

Katana: Não há arma mais reverenciada que a katana. De 90 a 120 cm de comprimento e levemente curvada, a katana é um triunfo de concepção, o equilíbrio entre arte e a engenharia. Especialmente forjada para que a lâmina seja dura por fora e macia por dentro, a katana combina um devastador fio de corte com bastante flexibilidade para que não rache quando cortando armadura ou ossos. Enquanto a wakizashi pode ser usada por todos aqueles da casta samurai, apenas guerreiros carregam katanas. Famílias passam suas espadas por gerações; carregar uma famosa katana é uma honra e um privilégio. Uma katana não é a única arma de guerra, é uma expressão da alma de seu usuário.

Carregar uma katana implica que quem o faz sabe usa-la. Espera-se que tal indivíduo atenda pessoalmente a qualquer duelo de iaijutsu oferecido a ele, e não pode apontar um campeão para tomar seu lugar sem uma perda de Honra e/ou Glória. Um samurai que não carregue sua katana tipicamente a expõe num lugar de honra.

ND: 3k2

Regras Especiais: Quando manuseando uma katana, você pode gastar um Ponto de Vácuo para rolar e manter um dado adicional de dano normalmente, ou pode gastar dois Pontos de Vácuo para rolar e manter dois dados adicionais de dano.

Preço: 20 kokus

Ninja-to: Enquanto a katana é louvada em alta voz, a ninja-to é vilanizada. Como o nome implica, a ninja-to é predileta pelos ninja. Diferentemente da wakizashi e da katana, é geralmente mal feita, com pouca preocupação estética. Um ninja arrisca sua captura ou a perda de sua arma em cada missão, por isso ninja-to são facilmente substituíveis. Algumas ninja-to incorporam compartimentos secretos, zarabatanas, ou outras ferramentas no cabo ou na saya (bainha) — mas a disponibilidade geral da ninja-to torna modificações extensas não compensáveis.

ND: 2k2

Regras Especiais: A ninja to e sua bainha são freqüentemente modificadas com ferramentas adicionais ou compartimentos especiais. Apesar de seu tamanho, uma ninja-to é facilmente escondida dentro da roupa; você ganha um Aumento Gratuito quando tentando ocultar uma ninja-to em você usando a Perícia Truques de Mão.

Preço: 5 kokus

No-Dachi: A no-dachi é uma arma gigantesca, normalmente de 1,5 a 2 m de comprimento, levemente curvada, como se fosse uma katana gigante. Forjada da mesma maneira que sua prima menor, a no-dachi é capaz de causar sérios danos. É projetada como uma arma anti-cavalaria. Os grandes mestres da no-dachi podem cortar o cavalo e o cavaleiro num só golpe.

ND: 3k2

Regras Especiais: A no-dachi ganha o mesmo bônus de Força para dano como se fosse um machado ou uma arma pesada, e mantém um dado adicional de dano contra quaisquer oponentes maiores que o tamanho humano.

Preço: 30 kokus

Cimitarra: Uma pesada e curvada espada de origem Senpet, uma cimitarra troca a elegância da katana pelo poder mortal. O tipo mais comum de espada gaijin em Rokugan, a cimitarra é preferida pela família Moto e por outros guerreiros do Unicórnio. Não é comumente usada ou bem vista fora do Clã Unicórnio. O pesado estilo de cimitarras Moto deve ser usado com as duas mãos, apesar da Escola de Bushis Moto ensinar Técnicas de Níveis que permitem seu uso eficaz com apenas uma mão.

ND: 4k2

Preço: 20 kokus

Wakizashi: Mesmo a katana sendo a marca do guerreiro samurai, a wakizashi representa os samurais como casta social. Todo membro do status samurai é encarregado de carregar uma wakizashi, e quase todos o fazem. Menor que a katana, wakizashis alcançam de 60 a 90 cm de comprimento, são forjadas como as espadas maiores, e são igualmente letais em combate.

A wakizashi carrega um papel adicional que a katana não tem na sociedade rokugani — simbolicamente preserva a honra de seu portador. O último refúgio de protesto de um samurai é o seppuku, feito com a wakizashi. Apesar da katana receber maior mérito das classes nobres, a wakizashi é um lembrete constante dos deveres de um samurai.

ND: 2k2

Regras Especiais: Você não sofre a penalidade padrão de +5 NA para todos os ataques quando empunhando uma wakizashi na sua mão esquerda. Porém, você ainda sofre a penalidade de +5 NA quando atacando com esta arma se você não tem a Vantagem Ambidestro ou Técnicas de Escola que negam essa desvantagem, e não ganha um ataque adicional por rodada por segurar duas armas ao mesmo tempo.

Preço: 15 kokus

Leques de Guerra

Leques são polivalentes. Cortesãos os usam para esconder seus rostos, generais os usam para sinalizar tropas, e quase toda a população os sua para afastar o calor do verão. Inevitavelmente, eles se tornaram armas também. Muitos leques de guerra, ou tessen, não abanam; exceções são os menhari-gata. Muitos tessen são inteiramente de madeira, mas menhari-gata têm pernas de metal os varetas especialmente duras para defletir ataques.

Em batalha, o tessen é primariamente defensivo. Porém, tessens de madeira podem ser usados para golpes de contusão e para adicionar força a socos, enquanto as pernas dos menhari-gata são normalmente afiadas, para cortar. Alguns tessens, conhecidos como gunsen, são decorados com símbolos militares para sinalizar tropas em batalha. Diferentemente de muitas armas, um leque de guerra pode ser carregado mesmo em câmaras da corte formal ou negociações, fazendo-se valiosos em caso de violência repentina.

ND: 0k1

Regras Especiais: Se você possui uma Ênfase no tipo de leque que está usando, você ganha um bônus de +2 ao seu NA de Acerto enquanto usando-o em sua mão esquerda. Isso conta como armadura. Esse bônus aumenta para +4 se sua Perícia Leques for 6 ou maior.

Preço: 5 kokus.

Criando Itens

Criar, particularmente armas e armaduras é um dos mais honrados ofícios ao qual um samurai pode se dedicar. Grandes heróis do passado como Kakita mostraram seus talentos em não só manusear, mas criar armas para seus aliados e para seu próprio uso.

Forjar uma arma ou armadura pode ser um longo e árduo processo, ou um rápido e rotineiro, dependendo da perícia do ferreiro e do nível de qualidade desejado. O NA básico para criar uma arma ou traje de armadura é igual a 10. Isso toma um número de horas igual custo do item em kokus, e produz apenas uma arma ou armadura de Qualidade Ruim. Isso representa um número de horas de trabalho — o personagem ainda deve comer e dormir.

O personagem também pode declarar Aumentos para fazer essa Rolagem de Perícia, com os seguintes efeitos:

Melhorar a Qualidade:
1 Aumento: Produzir um item de Qualidade Baixa
2 Aumentos: Produzir um item de Qualidade Média
4 Aumentos: Produzir um item de Qualidade Boa
6 Aumentos: Produzir um item de Qualidade Excelente

Produzir mais itens:
1 Aumento: Produzir dois itens idênticos
2 Aumentos: Produzir quatro itens idênticos
3 Aumentos: Produzir oito itens idênticos

O personagem precisa de materiais que valham 1/10 do custo total do item que está produzindo (depois de fabricar a Qualidade e número desejado), e deve ter acesso a uma forja ou loja de equivalente Qualidade da arma ou da armadura que está sendo criada.

Para produzir um item de Qualidade Lendária, o personagem deve rolar contra um NA de 60, e não pode declarar Aumentos para produzir mais que um item. Essa tentativa toma o custo em kokus do item em dias, e requer ao menos uma forja ou loja de Excelente qualidade. Ele pode declarar Aumentos, ainda, caso o item seja de qualidade ainda maior; igualar a qualidade de Ketsuen, a Armadura Ancestral do Caranguejo, requereria 4 Aumentos, enquanto alguém que tentasse se aproximar de Chukandomo, dada por Doji Kurohito ao Clã Leão, requereria 2. Em ambos os casos, isso não replicaria as qualidades mágicas do item — apenas a perfeição material do processo de forja.

Poucos itens de Qualidade Lendária existem; se o personagem tem acesso a um desses, o NA é reduzido para 50, juntamente a qualquer outro bônus que a forja ou loja ofereceria.

Itens Triviais

A vida de um samurai não é consumida apenas no combate, e suas necessidades vão muito além de armas e armaduras.

Agulhas de Tatuagem: Particularmente populares entre o Clã Dragão, essas agulhas são feitas de aço ou bambu.

Preço: 1 bu por kit

Aljava: Um compartimento usado para colocar flechas, ficando na cintura ou no ombro. Suporta até 60 flechas.

Preço: 20 zenis

Arca: Arcas elaboradas com trancas geralmente são possuídas por mercadores e samurais.

Preço: 2 bus para uma de madeira, 8 bus para de metal

Balde: Um simples balde metálico com alça, geralmente usado para carregar água.

Preço: 1 zeni

Bengala: Uma simples bengala, não rígida o bastante para ser usada como arma.

Preço: 1 zeni

Bola de Kemari: Uma bola de couro usada para jogar kemari.

Preço: 5 zenis

Bolsa de Seda: Útil para remendar roupas, envolver objetos para afasta-los do tempo, preencher roupas.

Preço: 2 kokus

Cestas: A mais comum embalagem achada em Rokuga, feita de vime. Algumas sãos são viradas e usadas como chapéus para esconder a identidade de monges andarilhos conhecidos como komuso.

Preço: 1 zeni para cesta pequena, 5 zenis para cesta grande

Cobertor: Um grosso cobertor, apropriado para viagens. Um simples cobertor não irá mantê-lo aquecido à noite; você precisa de mais do que um, ou um coberto de Boa Qualidade.

Preço: 1 bu

Copo de Sake: Em muitas áreas, é tradicional que visitantes tragam seus próprios copos para funcionar.

Preço: 1 bu

Corda: Cordas de menor qualidade são feitas de cânhamo, qualidades medianas de pêlo trançado, e de alta qualidade são feitas com seda.

Preço: 5 zenis por 30 cm de corda mediana

Dedo de Jade (conta como três itens): Usado para repelir a Mácula das Terras Sombrias.

Preço: 1 koku

Doces (bolinhos, doces): Petiscos populares, particularmente durante a temporada de festivais, normalmente feitos de feijão ou arroz melado.

Preço: 1 bu para 4 porções

Especiarias: Populares por adicionar sabor à comida, temperos exóticos também são ótimas moedas de troca.

Preço: 1 a 5 bus para uma garrafa pequena, dependendo da raridade do tempero.

Espelho: Uma simples superfície de metal ou vidro, intensamente polido.

Preço: 3 bus para um pequeno espelho de mão, 2 kokus para uma grande tela de espelho.

Estande de Daisho: Facilmente desmontada e carregada por uma pessoa, esta estante é usada para mostrar a katana, wakizashi e tanto de alguém de maneira proeminente.

Preço: 1 koku

Estatueta de Ancestral ou Fortuna: Representações de figuras reverenciadas que invocam o favor daqueles representados.

Preço: 1 koku

Faca Pequena: Útil para esculpir ou afazeres pessoais.

Preço: 5 zenis

Gancho: Um simples gancho de ferro para ser amarrado a uma corda, para uso em escaladas.

Preço: 1 bu

Garrafa de Sake: Vinho de arroz, uma popular levedura, não particularmente forte em relação a outras bebidas.

Preço: 1 bu

Garrafa de Shochu: Uma levedura destilada alcoólica muito forte.

Preço: 2 bus

Garrafa de Tinta ou Tintura: Usada primariamente na fabricação de roupas, também útil para disfarce ou coloração de cabelos.

Preço: 1 bu

Grilo da Sorte: Muito popular entre os Mantis, um pequeno grilo numa gaiola realmente traz sorte.

Preço: 4 bus

Guarda-Chuva: Uma simples combinação de vime e seda usada para amenizar os elementos.

Preço: 2 bus

Incensário: Um compartimento projeto para armazenar substâncias combustíveis, usado para queimar incenso, esquentar líquidos, ou aquecer uma pequena área.

Preço: 1 bu

Instrumento Musical: Exemplos comuns incluem o samisen, biwa, flauta e tambor; muitos cortesãos também os carregam consigo, para demonstrar suas perícias nas artes. Flautas shakuhachi normalmente são carregadas por monges, e tambores também são muito usados para sinalizar os soldados em batalha.

Preço: 1 a 5 bus, dependendo do instrumento

Jogos de Viagem: Projetados para serem portáteis, Go, Shogi, e outros jogos são populares entre bushis e cortesãos.

Preço: 1 bu ou mais

Kiseru: Um simples cano de fumar.

Preço: 3 zenis

Kit de Adivinhação (Moedas Kawaru ou Varetas): Popular entre camponeses supersticiosos, também usados por shugenjas.

Preço: 1 bu

Kit de Arqueiro: Útil para manutenção de arcos e flechas.

Preço: 2 bus

Kit de Chá: Esse kit portátil permite a um samurai desfrutar da harmonia da cerimônia do chá mesmo longe de casa.

Preço: 1 koku

Kit de Dados: Útil para jogos, muito popular entre as tripulações do Mantis e bushis de guarda.

Preço: 25 zenis

Kit de Medicina: Básicos como agulhas e fio, bandagens de algodão e desinfetante herbal. Os conteúdos do kit de Medicina permitem cinqüenta usos da Perícia Medicina antes que tenham que ser substituídos (vide a Perícia Medicina para detalhes relativos ao uso do item).

Preço: 1 bu ou mais

Kit de Sumi-e (Escrita): Contém pincéis, várias pedras de tinta, uma garrafa de água, e areia para acelerar o processo de secagem.

Consiste de tinta e 3 pincéis.

Preço: 1 bu

Kit de Pescaria: Inclui um anzol, uma pequena rede e faca para limpeza.

Preço: 10 zenis

Kubi Bukuro: Entre o Clã Leão, o bundori — a cabeça de um inimigo — é um troféu de bom presságio. Esse saco de rede ajuda o usuário a manter o bundori sem tocar na carne morta desnecessariamente. O Clã Caranguejo usa esses sacos para recuperar exemplares de criaturas das Terras Sombrias para estudo.

Preço: 2 zenis

Lanterna: Usado para decoração e iluminação.

Preço: 1 bu para lanternas de papel, 4 para de metal

Livro de Cabeceira: Um pequeno e fino livro normalmente a respeito de um assunto leve, assim como um romance, uma aventura, ou um livro de poesias. Normalmente trabalhos importantes de literatura são feitos com mais atenção; versões portáteis de Liderança de Akodo, Mentiras de Tangen e o Tao de Shinsei estão disponíveis.

Preço: 3 zenis a 1 koku, dependendo do assunto

Livros e Manuscritos: Esses elaborados feitos de alto valor, normalmente contém importantes trabalhos como registros ancestrais, Liderança de Akodo ou o Tao.

Preço: 1 a 10 bus na média, dependendo de quão grande é o livro

Martelo de Ferreiro: Necessário para o ofício de ferreiro.

Preço: 3 bus

Mascote: Mascotes de samurais incluem caos, gatos, aves canoras, macacos ou quaisquer outras criaturas pequenas. O preço aqui supõe que a criatura não seja capaz de combater, mas meramente provê companhia e entretenimento. Alguns mascotes são facilmente agitados por estrangeiros, e podem servir como eficientes sistemas de alarme.

Preço: 1 koku

Óleo de Lanterna: Um típico frasco que dura por duas horas.

Preço: 3 zenis por frasco

Pá: Uma simples ferramenta para cavar.

Preço: 5 zenis

Palitos: Utensílios rokuganis para comer; um par de palitos feitos de madeira, marfim ou metal.

Preço: 1 zeni

Pederneira: Útil para criar faíscas e fazer fogueiras.

Preço: 1 zeni

Pedra de Afiar: Usada para afiar armas. Katanas e wakizashis são normalmente afiadas profissionalmente por mestres armeiros.

Preço: 1 zeni

Pequena Pintura ou Escultura: Não incomum para um samurai carrega algum trabalho de arte próprios, ou pelo sentimento ou como um presente de emergência.

Preço: 3 bus

Pequena Tenda: Até duas pessoas podem descansar confortavelmente em meio à selva.

Preço: 1 koku

Pequeno Estandarte: Particularmente populares entre os bushis, essas bandeiras identificam o nível, nome família e o clã do usuário.

Preço: 1 koku

Pergaminho e Carvão Vegetal (10 peças de cada): Muito mais baratos que tinta e papel.

Preço: 3 zenis

Pilão e Morteiro: Usado para triturar e misturar ingredientes. Necessário quando usando a Ênfase Herbalismo para produzir remédios.

Preço: 2 bus

Porta-Níqueis: Uma pequena bolsa, facilmente disfarçada entre as mangas de uma túnica.

Preço: 3 zenis

Rações de Viagem: Consiste em comida preservada, assim como arroz seco e peixe, envolvidos em papel.

Preço: 5 zenis por refeição

Selo ou Carimbo Pessoal: Usado para assinar documentos e verificação de identidades. Cada selo pessoal de um samurai tem um desenho único, registrado pela família Miya. Copiar o selo de outro samurai é um crime assim como um insulto.

Preço: 4 bus

Tenda Chomchog: Uma extremamente grande e elaborada casa portátil utilizada pelo Clã Unicórnio. É extremamente bem isolada dos elementos, e pode potencialmente abrigar uma dúzia de pessoas (apesar de geralmente ser usada para abrigar famílias nobres menores com extrema luxúria). Custa pouco tempo para desarmar e requer vários bois num vagão para carrega-la.

Preço: 20 kokus

Tenda Yurt: Uma tenda maior preferida pelo Clã Unicórnio. É grande, elaborada com peles leves ou lonas de teto com feltro. Usada para habitação de longo prazo para quatro, mas extremamente pesada e desajeitada, normalmente requerendo um cavalo ou boi especialmente para carrega-la. Demora vários minutos para ser desarmada ou armada.

Preço: 10 kokus

Vela: Uma simples vela do tamanho de uma mão.

Preço: 1 bu

Roupas e Acessórios

Bolsa de obi: Um pequeno bolso que se anexa um obi amarrado.

Preço: 25 zenis

Chapéu de Abas Largas: Útil para proteger o rosto do sol.

Preço: 1 zeni

Chapéu de Cortesão: Um alto chapéu preto popular entre políticos e burocratas.

Preço: 2 bus

Leque de Cortesão: Este estilo de leque não é útil como arma.

Preço: 40 zenis ou mais

Hakama: Essas calças longas são populares entre homens e samurai-kos.

Preço: 75 zenis

Haori: Haori são como jaquetas, projetadas para acentuarem os ombros do usuário. São vestidas normalmente por nobres e cortesão, muito raras entre camponeses.

Preço: 25 zenis

Jóia ou acessório (netsuke, brinco, tapa-olho, bracelete): Pequenos acessórios de moda de valor moderado.

Preço: 1 bu

Kimono: Kimonos são as mais básicas vestes da casta samurai, mas mesmo membros da casta samurai possuem um ou mais kimonos para ocasiões especiais. Inclui um obi — um cinto cerimonial usado para kimonoso.

Preço: 1 bu

Kit de Maquiagem: Consiste de uma variedade de pós faciais, perucas, e outras pequenas e portáteis ferramentas para melhorar a aparência de um indivíduo.

Preço: 1 koku

Manto de Viagens: Tipicamente feitos de seda de baixa qualidade; qualidades mais altas indicam melhores materiais, mais baixas, materiais piores.

Preço: 3 bus

O Koku

O Koku é a unidade monetária corrente de Rokugan, uma pequena moeda de ouro que representa a quantidade de arroz necessária para alimentar uma pessoa por um ano. Um simples koku pode ser dividido em cinco moedas chamadas "ichibukin" — "alqueire" — ou, mais comumente "bu". Cada bu pode ser então dividido em dez moedas de cobre chamadas "zeni.

Máscara: Extremamente popular entre o Clã Escorpião; também ficam em moda todo ano nas Cortes pelo Império. Elas variam em estilo de uma simples máscara de seda à mempo de ferro de um

bushi (máscara de guerra). Máscaras também são frenqüentemente usadas pelos ninja.

Preço: 3 bus

Peruca: Normalmente usadas para disfarce, ou simplesmente para causar uma impressão.

Preço: 1 bu cada

Perfume: Popular entre Garça e Escorpião, perfumes são feitos de uma variedade de ervas comuns e substâncias.

Preço: 2 bus por uma garrafa pequena

Sandálias: O calçado mais simples, comum tanto entre samurais quanto entre camponeses.

Preço: 50 zenis

Sapatos de Neve: Sapatos largos para prevenir que o usuário afunde na neve, esses são particularmente úteis nas províncias setentrionais do Império, como as terras da Fênix.

Preço: 2 bus

Tintura de Guerra: Particularmente popular entre batedores Hiruma, guerreiros Nezumi, a Guarda Branca Moto, Seguidores da Morte e a família Kuni.

Preço: 3 bus

Qualidades dos Itens

Nem todo equipamento criado é igual. Itens podem ser comprados, ou adquiridos em diferentes níveis de qualidade. Equipamentos de melhor qualidade se comportam melhor, duram mais, e parecem mais atrativos, enquanto equipamentos de menor qualidade parecem obviamente piores e são mais propícios a quebrarem.

Como regra geral, um personagem deve fazer uma Rolagem de Perícia contra um NA 10 com a Perícia apropriada (como Armaduraria ou Defesa para Armaduras, Amearia ou a Perícia de Arma apropriada para armas, ou Caligrafia para checar a qualidade de um kit de pincéis) para determinar a qualidade do equipamento que está inspecionando. Isso leva aproximadamente um minuto e gentil inspeção manual. Se o personagem está tentando faze-lo muito rapidamente (numa questão de segundos), ou sem pegar no item em questão, ele deve declarar um Aumento (duas vezes se está com pressa e não pode pegar no item).

Existem seis níveis de qualidade para itens: Ruim, Baixa, Média, Boa, Excelente e Lendária.

Qualidade Ruim

Equipamento Ruim claramente está em más condições, como um olhar leviano revela. A habilidade do personagem trabalhar está severamente comprometida. Equipamento ruim é muito barato — custa apenas 1/10 do preço normal.

Armas Ruim: O personagem deve declarar dois Aumentos cada vez que deseja receber o benefício de um Aumento. Se o personagem está duelando com uma arma de Qualidade Ruim, a cada vez que Foca o NA de Acerto de seu oponente aumenta em mais 5.

Armadura Ruim: Devido à condição ruim e restrita mobilidade, o personagem recebe uma penalidade +2 NA para qualquer Rolagem de Perícia envolvendo Agilidade ou Reflexos, juntamente com qualquer outra imposta pelo Tipo de Armadura. Adicionalmente, reduza o Bônus ao NA de Acerto da armadura por 2.

Outros Itens Ruins: O personagem deve declarar dois Aumentos para cada vez que deseja receber o benefício de apenas um Aumento. Por exemplo, se um personagem usando um kimono de Qualidade Ruim na corte deseja causar uma boa impressão sobre um daimyo visitante, ele deve declarar quatro Aumentos em seu teste de Corte para receber o benefício de dois Aumentos.

Itens de qualidade Ruim são propícios a se quebrarem ou estragarem se usados intensamente.

Qualidade Baixa

Equipamentos de qualidade Baixa não são bons, mas servem. Ainda atrapalham os esforços do personagem, mas são muito melhores que equipamentos de Qualidade Ruim. Equipamentos de qualidade Baixa custam ½ do preço normal.

Armas de Qualidade Baixa: Toda vez que o personagem declarar um Aumento, ele recebe uma penalidade adicional de +2 NA à sua rolagem de Perícia.

Armaduras de Qualidade Baixa: Devido à construção precária, reduza o Bônus ao NA de Acerto da armadura em 2.

Outros Itens de Qualidade Baixa: Toda vez que o personagem declarar um Aumento enquanto usando o item, ele recebe uma penalidade de +2 NA à Rolagem de Perícia.

Qualidade Mediana

Equipamentos de qualidade Mediana é o padrão ao qual os outros níveis de qualidade são comparados. Equipamentos Medianos usam os preços listados. Não há efeitos especiais de jogo e não impõem penalidades.

Qualidade Boa

Equipamentos de qualidade Boa são melhores que os normalmente disponíveis para personagens iniciantes. São forjados com grande cuidado, montados com grande perícia, e compostos de materiais melhores. Equipamentos Bons custam 10 vezes o preço normal.

Armas de Qualidade Boa: A arma é talentosamente projetada, e o personagem recebe um Aumento Gratuito para um específico ataque ou ação. Exemplos incluem: "quando Atacando num duelo de Iaijutsu", "para um Golpe Mirado para acertar regiões específicas do oponente", ou "para desarmar". Ao invés disso, a arma poderia ser útil para usos não combatentes (muitos Leques são projetados para orientar tropas, por exemplo).

Armaduras de Qualidade Boa: A armadura é particularmente confortável, reduzindo a penalidade para Rolagens de Perícia de Agilidade e Reflexos (ou Rolagens de Perícia de Atletismo e Furtividade para Armadura Leve) em 2. Armaduras Ashigaru de Qualidade Boa poderiam ter um Bônus ao NA de Acerto de +4 ao invés de +3.

Itens de Qualidade Boa: Enquanto fazendo tarefas para o qual o item é especialmente destinado (escrever com pincéis e tintas, atender à corte com um kimono, e assim por diante), o aumento de NA para o primeiro Aumento é +3 ao invés de +5.

Qualidade Excelente

Equipamentos de Qualidade Excelente são preciosos e normalmente achados entre samurais decorados ou os membros de mais alto Status de uma família. Itens de Qualidade Excelente custam 100 vezes o preço normal.

Armas de Qualidade Excelente: A arma tem equilíbrio perfeito. O personagem recebe um Aumento Gratuito em qualquer Rolagem de Perícia para manusear a arma.

Armaduras de Qualidade Excelente: A armadura adere perfeitamente e excelentemente forjada. As penalidades de NA para Atletismo e Furtividade da Armadura Leve são eliminadas, as penalidades de NA da Armadura Pesada e Armadura Montada são substituídas por +3 para Rolagens de Perícia de Atletismo e Furtividade. Para Armadura Ashigaru, não apenas o Bônus ao NA de Acerto é +4, mas armadura é particularmente discreta, concedendo um Aumento Gratuito para qualquer tentativa de esconder ou disfarçar a presença da armadura ou sua natureza.

Outros Itens de Qualidade Excelente: Enquanto desempenhando tarefas para a qual o item é especialmente projetado (escrever com pincéis e tintas, atender à corte com kimonos, e assim por diante), o personagem recebe um Aumento Gratuito.

Qualidade Lendária

Itens de qualidade Lendária são famosos, e sempre dão muita Glória aos seus criadores. Espadas famosas como as Lâminas

Kakita ou as Espadas de Sangue de Iuchiban são de qualidade Lendária. Itens de qualidade lendária não são achados à venda, e devem ser adquiridos através de aventuras ou criados pelos personagens que os querem. Um personagem poderia viver toda sua vida sem nunca encontrar um item tão bom.

Armas de Qualidade Lendária: O personagem recebe um Aumento Gratuito para qualquer Rolagem de Perícia para manusear a arma, e adicionalmente ganha +0k1 adicional para todas as Rolagens de Perícias para usa-la.

Armaduras de Qualidade Lendária: A armadura não impõe penalidades de NA em Rolagens de Perícias de Agilidade, Reflexos, Atletismo ou Furtividade. Adicionalmente, a armadura concede um Bônus ao NA de Acerto melhorado:

- Armadura Pesada: +12
- Armadura Leve: +8
- Armadura Ashigaru: +7
- Armadura Montada: +10 a pé, +16 quando à cavalo

Outros Itens de Qualidade Lendária: O personagem recebe dois ou mais Aumentos Gratuitos sempre que usar o item para o seu propósito.

O MJ é incentivado a criar outros bônus ou poderes para itens de qualidade Lendária. Os kamis residentes em itens lendários são normalmente mais poderosos que o normal, e muitos itens de qualidade Lendária despertam se transformando em poderosas nemuranais.

Glória e Status

Rokugan é uma sociedade extremamente estruturada. Cada indivíduo tem um lugar dentro da Ordem Celestial, e deve reconhecer esse lugar. Enquanto o nascimento de alguém tem um efeito substancial em seu lugar no mundo, suas ações também são significativas. Um bushi menor que desempenhe um ato heróico pode receber uma posição como magistrado ou governador provincial. O reconhecimento e influência de indivíduo em particular pode destaca-lo do resto da sociedade em questão de nível social e fama pessoal. Qualquer personagem, de um jogador ou não pode descrever seu lugar na sociedade rokugani usando dois atributos: Glória e Status.

Tanto Status e Glória são medidos numa escala de Níveis de 1 a 10. cada Nível é dividido em 10 pontos, e quando 10 pontos são obtidos o Status ou a Glória do personagem aumenta em um Nível. Por exemplo, a Glória de Shiba Tsai é de 4,8. Ele desempenha algum ato extraordinário e ganha três pontos de Glória. Sua Glória agora é de 5,1.

Status

Status mede o nicho de um indivíduo na sociedade rokugani, seu nível político a respeito de todo o resto. Status é uma medida rígida de a importância de alguém refletindo nos deveres que desempenha. Um Magistrado de Esmeralda tem uma grande tem muito mais Status do que um ji-samurai que guarda uma pequena fazenda.

Deve-se obedecer os comandos de um indivíduo de Status mais alto, assumindo que o indivíduo também tenha autoridade. Status maiores implicam em grande evidência, mas não sempre implicam autoridade — um samurai Garça de alto-nível não pode comandar um Leão de baixo-nível (pois os deveres do Leão para com seu Campeão superam os desejos do Garça), apesar de que o Leão ainda deve demonstrar respeito a seu superior. Se um indivíduo é comandado por duas pessoas que têm mais autoridade que ele, ele deve obedecer à pessoa de maior Status.

Um samurai deve obedecer aqueles que o superam dentro de sua família assim como o Campeão de seu clã. Normalmente, samurais também obedecem aqueles que têm Status superiores dentro de outras famílias dentro do mesmo clã por cortesia, mas nem sempre é o caso (entre clãs extremamente divisivos, como a Fênix, por exemplo, isso é bastante raro). Soldados e magistrados devem obedecer aos seus oficiais, independente de que família (ou clã, no caso das Legiões Imperiais) eles vêem. As Famílias Imperiais têm autoridade sobre cada um que têm Status menor (no caso do Imperador, a todos). Indivíduos de extremo alto-nível como o Campeão de Esmeralda e o Shogun têm autoridade sobre qualquer um com Status menor, e o Imperador naturalmente tem o mais alto Status do Império.

Visitantes são um caso especial, pois o senhor de uma casa tem alguma autoridade limitada sobre eles. Isso tem menos haver com Status e mais com cortesia. Enquanto na casa de outro samurai, é melhor não ignorar as boas-vindas violando seus comando, pois um hóspede desrespeitoso pode sempre achar hospitalidade revogada. Igualmente, samurais de maior Status evitam modificar os comandos de seus anfitriões enquanto em visita, efetivamente baixando voluntariamente seus próprios Status em favor do de seus anfitriões.

Dentro e fora da casa samurai, Status também reflete a grande estrutura social. Camponeses e etas têm Status extremamente baixos, abaixo da escala padrão (pois a maioria dos personagens dos jogadores são samurais). Samurai se Clãs Menores têm menor Status, de modo geral, que os samurais dos Clãs Maiores. Membros da Família Imperial têm maior Status que a média dos samurais dos Clãs Maiores. Ninguém tem mais Status igual ao do Imperador. Quando diante de um membro de um grupo de significativamente maior Status é sábio ser obediente e prestativo, mesmo quando esse indivíduo não tem autoridade direta. Na verdade é mais uma questão de senso comum e discrição que um aspecto necessário de Status. Um camponês do Caranguejo, por exemplo, pode ficar petrificado por um bushi do Unicórnio exigindo sua rendição à colheita de arroz, mas fará o seu melhor para recusar faze-lo pois tal ato seria desleal aos seus senhores Caranguejo.

Efeitos do Status

Desobedecer seu superior causa uma imediata perda de Honra (de um ponto a um Nível dependendo da seriedade da desobediência). O fato dos comandos de seu superior serem desonrados não é uma desculpa; desobediência é desobediência. Além disso, dependendo do senhor do personagem,a desobediência pode levar a uma direta perda de Status. No caso de camponeses e etas, a desobediência é freqüentemente recompensada com punições brutais ou mesmo morte. Se os comandos de dois superiores entram em conflito, então o superior com mais Status tem precedência. Se os superiores tem Status igual, você não perde Honra contanto que obedeça um deles no que você puder. (Naturalmente, o superior que foi desobedecido ficará ofendido)

Níveis de Status

Status é medido numa escala de 1-10. A seguinte tabela lista o Status mínimo de cada nível individual. Um personagem que tem uma posição listada na tabela potencialmente poderia ter maior Status se recebeu outras promoções ou reconhecimento especial. Um personagem que serve em múltiplos papéis tem o Status do maior deles, ou talvez um ponto ou dois a mais para denotar sua expansiva autoridade.

Note que o Status de um samurai nem sempre carrega um título associado. Um samurai com Status 5 poderia ser um governador de uma cidade, ou pode meramente ser uma autoridade sem título ou deveres oficiais. Samurais com Status 7 ou mais, porém, devem ter um dos títulos listados abaixo ou um novo título criado pelo Imperador.

Níveis do Status Samurai

O Imperador	10
A Imperatriz	9,9
Shogun	9,9
Voz do Imperador	9,5
Filhos do Imperador	9,4
Daimyos dos Seppun/Otomo/Miya	9,3
Campeão de Esmeralda	9
Campeão de Jade	9
Chanceler Imperial	9
Conselheiro Imperial	9
Daimyo de Clã Maior	8
Daimyo de Clã Menor	7,5
Heráldico Imperial	7
Daimyo de Família	7
Rikugunshokan (patente militar: General)	7
Hatamoto (retentor de honra de um daimyo)	6
Governador Provincial	6
Shireikan (patente militar: comandante)	6
Governador de Cidade	5
Taisa (patente militar: Capitão)	5,5
Chui (patente militar: Tenente)	5
Daimyo de Família Vassala	5
Karo (conselheiro de um senhor)	4,7
Magistrado de Jade ou Esmeralda	4,5 +
Magistrado de Clã	4 +
Gunso (patente militar: sargento)	3
Membro mediano de Família Imperial	3
Diplomata	2
Gokenin (gerente de um pequeno estado)	2
Shisha (mensageiro imperial)	2
Nikutai (patente militar: oficial)	1,5
Samurai mediano de Clã Maior/Menor	1
Hohei (patente militar: agente)	1
Ji-Samurai (Famílias Vassalas)	0,5
Ronins (vide abaixo)	N/A
Exílio	N/A
Ninjas (vide abaixo)	-10

Níveis de Status Heimin (camponeses)

Monge (vide abaixo)	0
Ashigaru (soldado camponês profissional)	0,4
Doshin (oficial camponês de vilas	0,3
Budoka (guerreiro camponês)	0,2
Fazendeiro, carpinteiro, pescador	0,2
Artesão	0,1
Akindo (mercador ou pedinte)	0,1
Coletor camponês	0,0
Exílio	N/A

Níveis de Status Hinis (Eta)

Artista, Geisha	-1
Curtidor, Açougueiro	-4
Torturador	-5
Coveiro	-8
Exílio	N/A

Ganhando Status

Status só pode ser concedido por um samurai de maior Status, e sempre indica uma promoção de algum tipo. Status só pode ser concedido por um indivíduo com algum tipo de autoridade sobre o receptor. Por exemplo, Hohei nos exércitos do Leão não poderia ser promovido por um daimyo de uma família da Garça. Se o mesmo Leão se tornar um Magistrado de Esmeralda, porém, então o Campeão de Esmeralda (um Garça) poderia conceder-lhe qualquer aumento de Status que ache apropriado (apesar de poder igualar ou exceder o seu Status). Certos indivíduos como os membros de alto-nível das Famílias Imperiais, o Chanceler Imperial, o Shogun, a Voz do Imperador, e o próprio Imperador podem conceder Status sob qualquer um que desejem. Isso acontece muito raramente, pois Campões de Clãs normalmente se ressentem em terem seus subordinados promovidos sem suas permissões (exceto no caso do Imperador, obviamente, cuja vontade nunca é contestada).

O aumento de Status nunca é randômico, nem é dado como recompensa por serviços ao clã. Em alguns casos, um aumento de Status pode ser uma punição, dar a um preguiçoso cortesão uma cansativa posição como magistrado chefe de uma pequena cidade sem lei ou forçar um bravo bushi a passar um inverno protegendo os pinheiros prediletos do Imperador. Na maior parte das vezes, um aumento de Status é algo desejável, ,pois um samurai com alto Status têm mais oportunidades dentro de seu clã. Para alguns, esta recompensa basta. Outros buscam um Status como caminho para a Glória (pois fama é fácil de se obter para aqueles em posição importante). Alguns indivíduos desonrados vêm alto Status como nada mais do que um caminho para ganhos pessoais.

Ronins, Exilados e Status

Ronins são escória, abandonados pela sociedade rokugani. Enquanto seus lugares na estrutura social do Império sejam uma área nebulosa, eles efetivamente não têm Nível de Status (nem mesmo 0). Eles não juram fidelidade a ninguém, em troca não têm autoridade sobre ninguém. Eles são tecnicamente samurais, porém, podem comandar todos os camponeses e etas como se tivessem Status 1. Isso não quer dizer que os ronins não tenham senso de organização ou dever — muitos ronins formam irmandades com uma distinta corrente de comando. Porém, essa autoridade não é oficialmente reconhecida, e assim, não têm Status efetivamente.

Um ronin que receba o oferecimento de fidelidade de qualquer tipo de deveres oficiais sob o comando de um não-ronin imediatamente ganha o Status apropriado aos seus novos deveres. Adicionalmente, o Imperador pode ignorar a perda de Status de um ronin mesmo se ele não sirva a nenhum senhor diretamente, e o fez pelo menos a uma família ronin (os Yotsu, que ganham Status normalmente).

Exilados receberam ordem de deixar o território de seus clãs sob risco de morte. Esses indivíduos normalmente não são bem-vindos em outras províncias também, e são forçados a tentarem suas chances na Estrada do Exílio (vide pág. 246), ou correrem dos magistrados furiosos para sempre. Assim, exilados também não têm Status. Um camponês ou eta exilado que seja bem-vindo nas terras de outro clã recupera Status de acordo com o seu novo dever ali. Um samurai exilado pode recuperar Status como um membro de outro clã (se o aceitarem), ou pode se tornar um ronin, dependendo da situação.

Perdendo Status

Perda de Status significa uma perda de posição social. Status pode ser revogado por um indivíduo de maior Status que tem autoridade sobre alguém. Enquanto não há limite de quanto Status possa ser retirado de uma vez, um samurai não pode ser reduzido abaixo de 0,5 de Status e camponeses não podem ser reduzidos a Status abaixo de 0.

Um indivíduo que acredite ter sido privado injustamente de seu Status pode expor o seu caso alguém de maior Status do quem o removeu. Se a remoção foi de fato injusta, tal ato pode causar uma perda de Honra (1 ponto para cada 5 da perda de Status) para o indivíduo que desempenhou a perda. Podem haver efeitos colaterais. Um samurai que prive demais seus inferiores pode se achar privado em troca, ou mesmo sendo alvo de um furioso duelo contra aqueles contra quem errou.

Obviamente, isso funciona para os dois lados. Uma pessoa que questiona uma autoridade maior, mas é comprovado ter sido

justamente privado, perde 1 ponto de Honra para cada 5 pontos da perda de Status e está publicamente envergonhado. O superior que originalmente fez a remoção também pode procurar satisfação pelo insulto através de um duelo.

A perda de Status também pode ser voluntária. Qualquer um que deseje faze-lo pode se retratar a seu superior e formalmente renunciar seu Status. Na maior parte das vezes, negar abertamente seus deveres é considerado covardia, um ato desonrado e carrega uma igual perda de Honra e Glória. Existem exceções, é verdade, os mais notáveis sendo aposentadorias. O descarte de Status não é automático. Se o ato não for aprovado, Glória e Honra ainda serão perdidas. Se o personagem desejar renunciar seu Status por uma razão honrada (como oficial que queira permanecer com sua tropa ao invés de servir na corte, um herói de guerra que reconhece que seria um governador ruim, ou um samurai ancião que deseje se aposentar) e seu pedido for negado, então o indivíduo renunciando seu Status nada perde. De fato, à opção do MJ isso faria com que seu superior parecesse tolo (causando uma possível perda de Glória e/ou Honra para o superior).

O Imperador e o Status

O Imperador está fora das regras normais de perdas e ganhos de Status. Ele pode conceder ou remover quanto Status queira de alguém que deseje a qualquer momento sem repercussões . Ele pode promover um camponês ou eta ao nível de samurai, ou rebaixar um samurai abaixo do status samurai. O Imperador raramente faz tais coisas, pois tais atos causam uma grande indignação social, mas a opção é sempre dele. Se o Imperador promove alguém a Status 7 ou mais, ele também tradicionalmente inventa um novo título para eles que descrevam seus novos deveres, mesmo que esses títulos sejam inteiramente honorários.

Ninja e Status

Ninja são o mais imundo tipo de criminoso em existência, uma violação viva dos Decretos Imperiais. O nível de Status listado aqui e para os ninja cuja existência como tais é conhecida em larga escala pelo Império. Naturalmente, muitos ninja são sábios o bastante para não anunciar suas existências dessa maneira, e seus Status refletem alguma posição que tenham.

Glória

Glória é a medida da fama pessoal de alguém, resultando da totalidade pessoal. Enquanto Status é um objetivo e rígido atributo, a Glória está sujeita a freqüentes variações dependendo da localização e feitos do personagem. Um renomado duelista, por exemplo, poderia ter uma Glória maior que um empregado menor das Bibliotecas Imperiais. O Imperador tem uma Glória incrivelmente baixa, pois as chances de ser reconhecido fora da Capital Imperial sem seus aparatos é mínima. Certamente que o número listado na tabela a seguir detalha a Glória padrão de um Imperador. Imperadores famosos por visíveis e heróicos atos (como Toturi e seus filhos) são mais facilmente reconhecidos, tendo assim, uma maior Glória.

Alta Glória não impõe obediência daqueles com menor Glória, mas impõe respeito. Um heróico bushi reconhecido pelo Império poderá perceber que mesmo samurais de clãs rivais são voluntários em lhe ajudar. Isso pode ser um fardo, pois a Glória de um herói normalmente faz com que ele não a queira, e outros procurem a fama desafiando as competências do herói ou esperar ser reconhecido ajudando-o a resolver seus problemas.

Apesar da Glória é um atributo independente do Status, ganhar Glória geralmente leva ao ganho de Status. Rokugan ama intimamente seus heróis, e aqueles que atingem alta Glória são freqüentemente promovidos a posições de influência. De mesmo modo, aqueles que publicamente desempenham atos e acumulam honra negativa podem achar uma redução de Status.

Efeitos de Glória

A Glória de um personagem afeta tanto como ele será reconhecido, quanto o quão influente ele é com os outros.

A qualquer momento que um personagem encontra-se com pessoas que nunca conheceu antes, o MJ faz uma Rolagem Simples de Atenção contra um NA 60 para ver se ele é reconhecido (o personagem pode escolher gastar um Ponto de Vácuo para rolar e manter um dado adicional). Este NA é reduzido pelo Nível atual de Glória x 5. Se esta rolagem tiver sucesso, então aqueles presentes reconhecem o personagem e se tornam mais menos cientes do passado de seus alvos. Se a rolagem falhar, eles não necessariamente que desacreditam que o personagem seja quem parece ser, mas não ficam particularmente impressionados. Um personagem pode reduzir o NA de reconhecimento por 10 simplesmente se apresentando. Se o personagem é apresentado por companhia mútua, ou provas legítimas presentes de sua identidade, a rolagem é automaticamente bem sucedida (em várias grandes cortes, heráldicos oficiais se certificam que todos sejam reconhecidos). Um personagem pode adicionar seu nível de Glória ao total de qualquer rolagem de Perícia Social uma vez que seja apresentado.

Uma vez que alguém tenha lhe reconhecido, eles não "esquecem" de você, mesmo que sua Glória venha a decrescer posteriormente. Eles podem, porém, divagar porque você falhou para viver de acordo com sua reputação passada.

Infâmia

Se o personagem é conhecido por se comportar de maneira desonrada ou criminosa, então o MJ pode determinar que sua Glória imediatamente se torna um nível igualmente negativo, conhecido como Infâmia. Infâmia funciona exatamente como Glória para propósitos de ser reconhecido (apesar das pessoas tenderem a ficarem aterrorizadas ao invés de honradas ao conhecer um personagem Infame). Um personagem pode adicionar seu Nível de Infâmia como um bônus a qualquer tentativa de intimidar ou coagir alguém a ajudá-lo, ou para qualquer rolagem social contra outros personagens que também tenham Infâmia. Personagens com Glória não podem aplicar sua Glória Omo um bônus a rolagens de Perícias Sociais contra um alvo com Infâmia, mas podem aplica-lo como um bônus a tentativas de intimidação contra eles.

Atos que poderiam normalmente causar um ganho de Glória apenas fazem a Infâmia do personagem aumentar, e atos que diminuem sua Glória também diminuem sua Infâmia. Vencer batalhas e derrotar oponentes só serve para tornar um vilão mais aterrorizador. Apenas se o personagem publicamente se redimir faz sua Infâmia se tornar Glória de novo. O remorso não é um fator — muitos vilões detestáveis se tornaram heróis simplesmente por serem publicamente perdoados pelo Imperador, e simplesmente continuaram suas atividades vis sob a aparência de herói.

Ser Infame não é um crime. Muitos samurais são sabidamente Infames, mas aqueles que reconhecem a Infâmia do personagem mantêm um olho nele e são rápidos em reagirem se acharem que está planejando algo.

Níveis de Glória

Como Status Glória alcança uma escala de 10 a -10. A seguinte tabela é um guia para determinar a Glória de um personagem, apesar desta poder flutuar muito. Níveis de Glória listados na seguinte tabela são mínimos. O que quer dizer que um personagem que cumpriu esse requerimento tem sua Glória aumentada a essa quantia, se estiver abaixo dela. Depois desse tempo, Glória aumenta e diminui normalmente.

Por via de regra, Glória é independente do Status. É inteiramente possível (apesar de improvável) que um camponês possa se tornar um grande herói e ganhar grande Glória. É igualmente possível que um samurai lendário possa ter mais Glória que o Imperador, ou que mesmo o Imperador desça aos Níveis de Infâmia.

Uma rápida olhada na tabela também revelará que o caminho mais fácil de se obter Glória é através da carreira militar. Rokugan é, afinal de contas, uma terra de guerreiros.

Ganhando Glória

Enquanto Status é sempre ajustado por uma rígida e predeterminada maneira, a fama que Glória traz pode flutuar incrivelmente. O único requerimento para um aumento em Glória é que as ações do personagem devam ser públicas. Um samurai que salve uma família camponesa de bandidos e sai sem deixar seu nome não ganha Glória. Isso não implica que um samurai deva bradar suas ações. Se os camponeses puderem descobrir o nome do salvador, eles espalharão notícias de seu feito por eles. Assim sendo, feitos no campo de batalha ou aos olhos da corte são automaticamente publicados.

Muitos dos ganhos de Glória dependem da Glória ou Status de outro indivíduo. Nesse caso, use qual deles for maior.

Níveis de Glória

Herói Lendário (Sete Trovões, Shinsei)	10
Campeão de Esmeralda	8
Daimyo de Clã Maior	8
Campeão de Jade	7
Famoso Herói de Guerra (Guerra dos Clãs, Guerra dos Espíritos)	7
Famoso Escritor, Poeta, Artífice	6
Daimyo de Família	6
Famoso Criador	6
Chanceler Imperial	6
Heráldico Imperial	6
Shogun	6
Voz do Imperador	6
Rikugunshokan (patente militar: General)	6
Shireikan (patente militar: Comandante)	5
Herói de Guerra (exército vencedor)	5
O Imperador	4
A Imperatriz	4
Conselheiro Imperial	4
Daimyo de Clã Menor	4
Daimyo dos Seppun/Miya/Otomo	4
Taisa (patente militar: Capitão)	4
Herói de Guerra (lado derrotado, mas honradamente)	4
Chui (patente militar: Tenente)	3
Magistrado de Esmeralda	3
Filho do Imperador	3
Geisha	3
Gunso (patente militar: sargento)	3
Hatamoto (retentor de honra de um daimyo)	3
Legionário Imperial	3
Governador Provincial	3
Governador de Cidade	2
Magistrado de Clã	2
Karo (conselheiro de um senhor)	2
Monge (vide abaixo)	2
Nikutai (patente militar: oficial)	2
Shisha (mensageiro Imperial)	2
Daimyo de Família Vassala	2
Artesão	1
Diplomata	1
Gokenin (governador de um pequeno estado)	1
Hohei (patente militar: agente)	1
Mercadores	1
Ashigaru (soldado camponês profissional)	0,5
Budoka (guerreiro camponês)	0,5
Doshin (oficial dos vilarejos camponeses)	0,5
Ji-samurai (famílias vassalas)	0,5

Personagens culpados do seguinte ganham Infâmia igual ao determinado a seguir. Infâmia não é a medida do comportamento criminal, mas o quanto alguém é afetado quando suas ações se tornarem conhecidas. Um personagem que é um maho-tsukai ou ninja em segredo não ganha Infâmia.

Níveis de Infâmia

Bandido	-1
Assassino (conhecido por resolver disputas com sangue desnecessariamente)	-2
Exilado	-4
Conquistador (herói de guerra conhecido por selvageria)	-4
Gaijin (diplomata)	-5
Gaijin (qualquer)	-6
Maho-Tsukai	-8
Ninja	-8
Lorde Negro das Terras Sombrias	-10

Reconhecimento

Se as ações de um personagem são publicamente conhecidas como heróicas, honradas ou extraordinários por outro personagem de Status 7 ou maior, ele imediatamente ganha um Nível de Glória. Se as ações do personagem são publicamente conhecidas pelo Imperador, ele ganha dois Níveis de Glória. Apenas o maior ganho dentro de um ano desta maneira é contado.

Vingando Uma Dívida de Sangue

Se um personagem derrota um indivíduo, honrada e publicamente que errou para com sua família, ele ganha um número de pontos de Glória igual ao Status ou Glória de seu inimigo (escolha dele).

Completar Uma Busca

Se o personagem está designado a uma importante busca, e retorna com sucesso, ele ganha um número de Pontos de Glória igual a ½ da Glória ou Status da pessoa que lhe deu essa busca (arredondando para cima) como um bônus a quaisquer outros ganhos que ele possa ter acumulado por suas ações ao longo do caminho. Um personagem não ganha Glória por completar uma busca de seu próprio senhor ou uma busca que se encaixaria dentro de seus deveres normais. Um samurai Caranguejo que passe um ano sob a Muralha Kaiu ou um Magistrado de Esmeralda que resgate uma dama seqüestrada por bandidos, por exemplo, estão apenas fazendo o que espera-se que façam, não importa quão heróico esses feitos possam ser.

Criação

Um personagem que crie uma obra de estonteante beleza (um poema, uma espada, uma ferramenta bem construída) ganha um Ponto de Glória para cada Aumento que fez enquanto criando o item. Certos ofícios são vistos como particularmente honrados e concedem o dobro dessa quantidade. Isso inclui forja de armaduras ou arma, caligrafia, poesia, tatuagem (apenas Dragão), domesticação animal (apenas Unicórnio), e construção naval (apenas Mantis). Uma vez que o personagem tenha ganho Glória desta maneira, ele não ganha Glória pela mesma Perícia de Criação novamente por um mês por Aumento, a menos que faça um número maior de Aumentos do que o exemplo anterior (nesse caso, ele apenas ganha Glória por Aumentos adicionais). A critério do MJ, um personagem que regularmente crie itens de impressionante beleza pode ganhar notoriedade como um Grande Artífice (vide tabela de Glória).

Duelos

Ao vencer um duelo justo contra um oponente, um personagem ganha um número de Pontos de Glória igual a 1/3 do Status ou Glória de seu inimigo (à escolha do vencedor, arredondando para cima). O personagem ganha um bônus de três pontos de Glória por matar um oponente num duelo justo. Apenas o maior ganho de Glória ganho dentro do último mês conta.

Presentes

Um personagem que dê ou receba um presente ganha um número de Pontos de Glória igual ao Nível de Status ou Glória do outro personagem, se este for maior que sua própria Glória. Se

ambos são menores que sua própria Glória, ele ganha um Ponto de Glória. Apenas o maior ganho de Glória obtido na última semana conta. Assim, samurais de alto-nível são freqüentemente sufocados por tentativas de subordinados de cobri-los de presentes, e senhores de samurais que recompensam seus servos são retribuídos de volta com fiel lealdade daqueles que compartilham com a Glória de seus mestres.

Imortalidade

Se o personagem é conhecido pela inspiração de uma obra de poesia, escultura, ou literatura, ele imediatamente ganha um número de Pontos de Glória igual ao mais alto Nível de Glória ou Status daqueles que desfrutaram de seu trabalho. Este ganho de Glória continua a aumentar todo ano em que a obra ainda é admirada. Apenas o maior ganho de Glória obtido dessa maneira dentro de um ano conta. Um personagem pode de fato ser a inspiração para sua própria obra, presumindo que possa convencer os outros a apreciar sua obra auto-contempladora.

Aprendizado

É glorioso ser honrado pelo sensei de alguém. Cada vez que um personagem ganha um novo Nível de Perspicácia, ele também ganha um Nível de Glória.

Casamento

Ao se casar, o esposo com menor Glória se torna um Nível menor que a Glória do parceiro (se isso a aumentar). Adicionalmente, tanto noivo quanto noiva ganham um número de Pontos de Glória igual ao Nível de Status do pai de seu cônjuge (ou mãe, no caso de famílias matriarcais como Matsu, Moshi e Utaku).

Bravata Pública

Samurais são conhecidos por bravatas sobre seus atos. Em qualquer ocasião que você ganhe Glória, você pode ganhar mais ponto de Glória gabando-se de suas ações publicamente em algum ponto dentro do próximo ano. Você pode fazer uma tentativa, passando por uma rolagem de Atenção/Bardo (Bravata) contra um NA 20. Você também pode bravatear em favor de outra pessoa. Este ato não é geralmente visto como arrogante ou desonrado se feito em boa fé não excessivamente exagerado (espera-se algum embelezamento). É dever do samurai deixar que os outros saibam de seus gloriosos feitos que desempenhou em nome do Imperador, para que sejam inspirados pelo seu exemplo. À escolha do MJ, bravatear sobre tópicos sensíveis (como descrever a derrota de um duelista Garça enquanto visitando a corte de Kyuden Kakita) apenas despertará iras ao invés de conceder Glória.

Romance

Amor é algo raro em Rokugan, e aqueles que trilham seu traiçoeiro caminho podem perceber que os outros os honram como heróis. Um samurai que publicamente proclame seu amor por alguém ganha um ponto um ponto de Glória. Note que a Glória só é ganha contanto que um samurai proclame seu amor de maneira honrada e discreta. Muitos o fazem disfarçando a identidade de suas amadas dentro de um poema. Glória só pode ser obtida desta maneira uma vez por semana.

Lutas

Um personagem ganha um ponto de Glória (total) por derrotar bandidos, ronins, feras das Terras Sombrias, ou outros inimigos em campo aberto. Glória só pode ser obtida dessa maneira uma vez por semana. Encontros particularmente perigosos concedem três Pontos de Glória.

Status

A qualquer momento de o Status de um personagem aumente, ele ganha um número de Pontos de Glória igual ao número de Níveis de Status obtidos (arredondando para cima). Múltiplas promoções de Status ganhas dentro de um mês contam como apenas uma promoção.

Roubando Crédito

Percepção é tudo com o que se preocupa a Glória. Assim é inteiramente concebível para alguém ganhar Glória por uma ação que não tenha desempenhado. Se um personagem reclama crédito por algum feito heróico e os outros acreditam nele, então ele ganha Glória como se realmente tivesse feito o ato (apesar de perder Honra pela mentira).

Guerras

Um personagem ganha três pontos de Glória para cada batalha que sobreviva e seis pontos se seu exército venceu. Se participou de uma inesperada e instrumental parte da vitória, ele ganha um adicional de cinco pontos de Glória.

Perdendo Glória

Glória é freqüentemente perdida assim como ganha. Fama é inconstante, e a opinião pública pode facilmente mudar contra um antigo herói se não corresponder às expectativas dos outros. Extraordinários atos vis ou desonráveis como maho, assassinato, e outros comportamentos criminais não causam uma perda de Glória — perda de Glória implica na diminuição do reconhecimento. Ao invés disso, tais atos fazem com que a Glória de alguém se torne Infâmia. Desonra pouco faz para prejudicar a reputação de alguém.

Tanto para perder Glória ou ganhar Infâmia, a causa da perda deve ser conhecida. Um ninja que assassine seus inimigos mas encobre suas pistas bem não ganha Infâmia. Um samurai que seja derrotado num duelo sem testemunhas não perde Glória ao menos que seu oponente conte aos outros o que ocorreu e que ele admita a derrota.

Como em ganhos de Glória, muitas perdas se referem à Glória ou Status de um indivíduo. Nesse caso, use a maior estatística.

Flagrado Mentindo

Se um personagem é provado como não tendo sido responsável por um ato que lhe concedeu Glória, ele imediatamente perde o dobro da quantidade de Glória que originalmente havia ganho por tal ato. Um personagem que seja posteriormente comprovado que executou o ato reganha a Glória perdida, e seu acusador perde Glória como se tivesse sido flagrado em mentira por esta mesma ação.

Derrota

Um personagem conduzindo um exército que perca uma batalha ou que seja derrotado num duelo perde um nível completo de Glória. Esta Glória é perdida apenas se ele sobreviver ao incidente, levando vários samurais a se atirarem numa desesperada e gloriosa morte quando tudo parece perdido.

Desonra Familiar

Se um personagem é relacionado a outra pessoa que cometeu um feito profundamente vergonhoso, criminoso, ou desonrado (incluindo ser excluído como um ronin), o personagem perde um nível completo de Glória. Se o personagem envergonhado se redimir de qualquer maneira (inclusive seppuku honrado) a perda de Glória é imediatamente reganhada.

Ócio

O jeito mais fácil de se perder Glória é simplesmente não fazer nada. A cada semana que se passa, um personagem perde um ponto de Glória. Se ele não tiver feito nada para ganhar Glória nesta semana ele perde três pontos de Glória, ao invés disso. Se a Glória do personagem é menor ou igual ao seu Nível de Perspicácia, ele pára de perder Glória desta maneira até que ela esteja maior de novo.

Indiferença

Se um personagem demonstrou maneiras rudes, perdeu face em público, ou é visitante numa casa de seus inimigos, ele pode notar que outros samurais escolheram puni-lo ignorando seu comportamento (bom ou mau). Um samurai que está sendo ignorado desta maneira tem todos os ganhos de Glória reduzidos por um ponto, e todas as perdas de Glória aumentadas em dois pontos. Se seu anfitrião escolher cessar a ignorância a ele, esse efeito termina.

Morte e Glória

Se um personagem morre, sua Glória imediatamente pára de mudar, exceto de acordo com o que se segue. Se um personagem morre honradamente, ele imediatamente ganha um Nível de Glória. Se um oratório for construído em memória ao personagem, ele ganha mais um Nível de Glória enquanto o oratório estiver de pé.

Situação	Modificador de Glória
Vestindo um mon pessoal	+0,5 Nível de Glória
Viveu na mesma área por mais de um ano	+0,5 Nível de Glória
Andou em companhia de servos/auxiliares	+2 Níveis de Glória
Nasceu, cresceu e foi treinado na área	+1 Nível de Glória
Desempenhou atos heróicos na área	+1 Nível de Glória
Governador de castelo, cidade ou província local	+2 Níveis de Glória

Monges

Monges são um caso especial para Status e Glória. Para todas as intenções e propósitos, seus Status é permanentemente Nível 0, como o dos camponeses. Porém, eles não são tratados da mesma maneira que camponeses. Monges são vistos com reverência e respeito, e monges famosos são reverenciados por sua sabedoria.

Efetivamente, um monge usa seu Nível de Glória como se fosse seu Status, mas não tem autoridade sobre ninguém que não seja um monge. Samurais normalmente escolhem mostrar deferência a um monge com alta Glória, assim como eles fariam a um samurai de maior Status mas sem autoridade sobre eles. Monges não ganham Glória por guerras, lutas, casamentos ou romances.

Dentro da Irmandade, monges têm seus próprios sistemas de níveis, que eles obedecem rigidamente (algumas seitas são mais rígidas que outras). Monges de diferentes seitas não têm autoridade sobre outra, apesar de muitas seitas da Irmandade serem corteses umas com as outras mesmo que suas filosofias divirjam.

Honra

Honra é coração pulsante de Rokugan, e o Nível de Honra de um personagem é o reflexo deste conceito. Enquanto Status reflete a importância de alguém na sociedade e Glória reflete à fama geral de alguém, Honra é medida definitiva da integridade de uma pessoa.

Seu Nível de Honra não é um veredicto estrito. Honra não determina o comportamento de seu personagem — normalmente é o contrário. Como você escolhe se comportar, como você escolhe abraçar o bushido e provar seu valor aos outros, determina sua Honra. Ter um alto Nível de Honra, em troca, provê certas vantagens. Certas Vantagens, Feitiços, Técnicas e outras opções de personagem são mais potentes quando manuseadas por um personagem com alta Honra.

Honra é tanto um conceito interno quanto externo. Enquanto a um longo prazo Honra reflete como um personagem sente sua fidelidade aos conceitos do bushido, também reflete como outras pessoas o percebem. Se fosse puramente uma questão de como alguém se vê, o conceito inteiro seria irrelevante, pois muitos dos maiores vilões do Império se consideram incompreendidos, mas com almas honradas. Na verdade, mesmo o mais leal assassino do Escorpião pode mentir muito para si mesmo antes que perceba como os outros julgam suas ações desonradas. Apesar de muitos clãs colocarem diferentes estigmas em diferentes tipos de atividades, há um acordo geral que um número de ações que sejam honradas e desonradas.

Muito similar a Glória e Status, Honra é medida em Níveis, cada nível dividido em dez pontos. Quando você desempenha ações honradas, você ganha Honra. Quando você faz ações desonradas, você perde Honra. A Honra inicial de um personagem é determinada pelo seu Clã e Escola. Honra é medida em seis níveis, de zero a cinco. Esses níveis são superficialmente definidos como a seguir.

Nível de Honra 0: "Cão Sem Honra"

Você não segue os princípios do bushido. Você zomba de quem o faz, vendo o bushido como um código seguido por idealistas facilmente manipulados. Você não é digno de confiança, apesar de fazer grandes esforços para esconder isso. Você trai qualquer um para ganhar vantagem. Muitos criminosos se encaixam nessa categoria.

Nível de Honra 1: "Digno de Suspeita"

Apesar de você ser dificilmente honrado, você é levemente confiável. Talvez sua ascensão tenha lhe deixado alguma virtude, uma leve moralidade que mesmo você não violaria (como não trair seu dever, não colocar crianças em risco, etc.). Talvez você seja meramente um covarde que haja honradamente enquanto o risco de punição seja real. Apesar de reconhecer a importância do bushido, você considera-o imperfeito e inconveniente. Você facilmente ignora sua consciência quando a salvo ou quando é conveniente faze-lo. Muitos camponeses se encaixam nessa categoria.

Nível de Honra 2: "O Que Se Espera"

Este é o nível padrão de Honra para aqueles da casta samurai. Você segue os princípios do bushido ao pé da letra. Você ainda sente incômodos quando deve abrir mão de seus interesses pelo bem de seu clã, e geralmente faz o que a honra exige. Você acredita no bushido, mas às vezes acha difícil entende-lo, e evita atos egoístas de virtude. Apesar de não ter o potencial para ser um verdadeiro exemplo de honra, aqueles que abraçam o bushido são verdadeiros heróis aos seus olhos.

Nível de Honra 3: "Excepcional"

Você viu a força do bushido. Apesar de ainda sentir as tentações de um personagem "baixo", você as ignora com esforço. Ocasionalmente, você se permite ignorar as virtudes em nome da praticidade, e essas escolhas lhe assombram por um longo tempo para frente.

Nível de Honra 4: "Alma Inquestionável"

Você é uma raridade, um dos poucos samurais que não podem ser desviados de seus deveres para semelhantes e para o clã. Por sua devoção ao bushido, os outros freqüentemente lhe admiram mas também o vêem como rígido ou teórico. Da sua parte, você vê virtude como algo mais importante que pragmatismo — honra é sua própria recompensa, e repele a falha.

Nível de Honra 5: "Força de Mil Ancestrais"

Aqueles que alcançaram o Nível 5 são o centro das lendas. Você está tão acima da reprovação que aqueles que ousarem duvidar de sua honra apenas servem para colocarem a si mesmos em questão. Você é altruísta, completamente devotado ao Império, família e clã. Ironicamente a este nível, alguma noção de flexibilidade é reganhada enquanto você define virtudes através de cada ação.

Ganhos e Perda de Honra

Honra não é um atributo estático. Quanto mais Honra se ganha, mais difícil é manter e acumula-la. Igualmente, quanto mais Honra se ganha, mais fácil é perde-la. A seguinte tabela dá uma idéia geral de quanto de Honra é ganha e perdida durante uma variedade de situações em cada Nível de Honra. A situação apresentada na tabela reflete o quanto alguém seguiria as várias virtudes do bushido. Ações honradas nem sempre são as mais práticas — mas ninguém disse que a estrada de um homem honrado seria fácil.

Algumas ações, como cegamente aceitar o seguimento de ordens, podem causar ou ganhos ou perdas de Honra dependendo do Nível de Honra. Isso é intencional. Um indivíduo com baixa Honra supostamente tentará desacatar as ordens de seu senhor porque interferem com seus meios desonrados, então obedecer os comandos legítimos de seu senhor causaria um ganho de Honra. Samurais com Honra extremamente alta (4 ou mais) só considerariam mudar as ordens de seu senhor caso elas sejam extremamente desonradas. Assim, ignorar os deslizes e continuar a agir desonradamente como ordenado causaria uma perda de Honra. De igual modo, algumas ações param de dar Honra em Níveis maiores. Não se espera que um samurai extremamente honrado seja descortês com seus rivais, mas trata-los com respeito lhe dá honra adicional. Tal comportamento é meramente esperado.

Não importa quão repreensível ou virtuosa uma pessoa pode ser, a Honra nunca pode descer abaixo de 0,0 ou aumentar acima de 5,9.

	Ganhos/Perdas de Honra					
Ação	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Aceitar uma Provocação	0	0	-2	-2	-4	-4
Aceitar responsabilidade por uma ação desonrada do superior	5	4	3	2	2	2
Reconhecer um oponente superior	2	2	2	1	1	0
Ser cúmplice de um crime hediondo (assassinato, seqüestro)	0	-2	-4	-6	8	-10
Ser cúmplice de um crime leviano (roubo, espionagem)	0	0	-2	-2	-4	-4
Ser desleal para com seu senhor, esposa ou superior	0	-1	-3	-5	-7	-9
Ser flagrado cometendo um ato criminal	0	-2	-4	-6	-8	-10
Ser flagrado cometendo um ato desleal	0	-1	-3	-3	-5	-7
Ser flagrado cometendo um ato tolo	0	-1	-2	-3	-4	-5
Blasfema quebra de etiqueta (insultar o Imperador)	-3	-3	-5	-5	-8	-10
Cometer uma quebra de etiqueta maior (bêbado em público, insultar o anfitrião de alguém)	0	-1	-1	-1	-3	-3
Cometer uma quebra de etiqueta menor (saudação errônea, derramar chá)	0	0	-1	-1	-1	-1
Deliberadamente enganar outro	0	-1	-1	-3	-3	-5
Desobedecer os comandos de seu senhor	0	-1	-1	-3	-3	-5
Aceitar um insulto aos seus ancestrais	0	-1	-2	-3	-4	-5
Aceitar um insulto a você	2	1	1	0	0	1
Aceitar um insulto a sua família ou clã	0	0	-1	-1	-2	-2
Fugir de uma batalha	0	-1	-2	-3	-4	-5
Seguir ordens apesar de contrariedades pessoais	2	2	0	0	-1	-1
Cumprir uma promessa através de grande custo pessoal	4	4	3	2	1	0
Reportar um relatório real que prejudicará sua posição	4	3	2	1	0	0
Instigar violência gratuita	0	0	-2	-2	-4	-5
Mentir para melhorar sua reputação	0	-1	-1	-3	-4	-5
Manipular outra pessoa ao comportamento desonrado *	0	-	-2	-3	-4	-5
Polidamente ignorar o comportamento desonrado de outra pessoa	1	1	0	0	-1	-1
Pretender mostrar cortesia para ganhar vantagem sobre um inimigo	0	0	-1	-3	-5	-5
Proteger os interesses de seu clã/família/senhor por grande risco pessoal	5	4	3	3	2	1
Mostrar gentileza a outro de posição inferior	3	3	2	2	1	1
Mostrar sincera cortesia a seus rivais	5	5	3	1	0	0

* Adicionalmente, você também perde Honra igual à quantidade perdida pela pessoa que fizer o ato.

Outros Aspectos da Honra

Honra e Atenção

Uma alta Atenção concede um talento de julgamento excepcional ao personagem. Ao encontrar uma pessoa pela primeira vez, você pode fazer uma Rolagem Simples de Atenção para determinar quão honrada a pessoa é. Se você já conhece a reputação dessa pessoa, você ganha um Aumento Gratuito nessa rolagem. O NA para essa rolagem é igual a 30 menos a Glória + Nível de Perspicácia da pessoa. Se a rolagem tiver sucesso, o MJ lha dá uma idéia geral (não o Nível exato) de quão honrada a pessoa é. Um personagem com Honra 0 seria lido como "desconfiável de alguma maneira" enquanto um personagem com Honra 5 seria percebido como "muito impressionante e sincero". Vantagens como Honra Incerta interferem nos resultados dessa rolagem normalmente.

Rolagens e Testes de Honra

Apesar de várias Técnicas, feitiços e Vantagens serem afetadas pela Honra, uma vantagem de uma alta Honra é que todos os personagens podem desfrutar do Teste de Honra. Uma vez por seção de jogo, quando você falhar numa rolagem, você pode fazer uma Rolagem de Honra. Isso permite que você role novamente a rolagem falhada, usando sua Honra no lugar da Perícia, Atributo ou Anel de sua escolha (você *deve* substituir algum aspecto da rolagem pela sua Honra). Se a rolagem tiver sucesso, então a rolagem anterior obtém sucesso normalmente. Se a rolagem falhar, você perde 10 pontos de Honra!

Testes de Honra são tipos especiais de Rolagens de Honra que podem ser feitas em qualquer momento que sua falha resultaria diretamente numa perda de Honra. Uma geisha que tente uma rolagem Disputada de Atenção/Sedução para atrai-lo de seu posto de guarda é um alvo legítimo a um Teste de Honra. Atacar um inimigo e errar não resultaria em perda de Honra (apesar de poder resultar em morte certa) logo não pode ser re-rolado como um Teste de Honra. As penalidades por falhar em um Teste de Honra são as mesmas para falhar numa Rolagem de Honra, mas caso se obtenha sucesso, você ganha dois pontos de Honra.

Katas

Katas são manobras práticas especiais aprendidas por todos os bushis. Similares a uma dança, um Kata é um padrão de movimentos que aumenta a familiaridade de um guerreiro a certos ataques. São tipicamente usados como exercícios de treinamento ou para concentração para meditações, apesar de alguns terem aplicações praticas em combate. Apesar de vários desses Katas limitarem a habilidade de reagir espontaneamente, eles podem ser muito úteis na situação adequada. Como Técnicas, todas as grandes escolas de bushis têm Katas únicos. Muitos testes da perícia de um bushi envolvem apresentar um ou mais katas para demonstração.

Aprender um novo kata querer tanto tempo e energia como uma nova Técnica. O MJ é incentivado a usar seu julgamento para determinar quanto tempo demorará para que um personagem domine um novo kata.

Enquanto um kata está estivo, o personagem pode escolher parar de usar o kata para perder seus benefícios e penalidades. Isso é anunciado na ação do personagem, e só faz efeito naquele instante. Se o kata está ainda disponível (a duração ainda não acabou), ele pode posteriormente voltar a usar o kata fazendo um anúncio em sua ação da mesma maneira.

Como katas requerem precisos e coreografados movimentos, m personagem pode ser afetas apenas por um kata por vez, a menos que seja dito o contrário na descrição de um kata em particular. Não há limite para o número de katas que um personagem pode conhecer.

Katas podem ser afetados pelo uso de Pontos de Vácuo. Um bushi que invista mais de sua concentração num kata está sujeito a ganhar benefícios mais extremos. Cada kata detalha como os Pontos de Vácuo podem ser gastos para afetar a mecânica do kata, caso possível. Esses efeitos não são cumulativos — se um kata diz que um personagem pode gastar um Ponto de Vácuo para rolar um dado adicional de dano enquanto usando o kata, ele não pode gastar dois Pontos de Vácuo para rolar dois dados adicionais.

Katas são quase exclusivamente praticados de mãos nuas ou com uma arma de combate corporal. Pouquíssimos katas são aplicados à arte de arquearia ou combates à distância. A menos que determinado o contrário, katas não podem ser usados com arcos ou armas de arremesso.

Como Técnicas de Escola, cada Escola tem um grupo de katas que só podem ser ensinados a seus alunos. Esses ktas requerem uma compreensão mínima de uma Escola em particular, pois o kata se constrói sobre os ensinamentos existentes daquela Escola ou previne alguma variante nela. Existem katas que são comuns para todos os dojos, esses podem ser obtidos por qualquer bushi com um Nível de Perspicácia mínimo descrito pelo kata. Esses katas "comuns" se dividem em primariamente dois grupos. O primeiro compreende os katas Atacando Como os Elementos, exercícios básicos que põem ser aplicados a várias formas de combate. Esses katas são praticados em todos os dojos e são normalmente os primeiros katas que um bushi aprende. A segunda classe é muito menos comum — katas que foram cridos por um bushi, e então compartilhados livremente com o resto do Império. Para determinar melhor, o único maior grupo de katas deste tipo é o chamado Os Mil Anos de Aço. Esses katas foram criados por Mirumoto Uso e Kakita Kaiten, dois dos maiores espadachins de suas gerações. Esses katas foram desenvolvidos em 1132 durante a luta contra a Escuridão Enganosa como uma tentativa de união em tempos de dificuldade. Os Mil Anos de Aço se concentram nas similaridades entre *A Espada* de Kakita e *Niten* de Mirumoto, demonstrando que mesmo dois estilos tão distintos podem existir em harmonia. Apesar de não serem tão comuns quanto os katas Atacando Como os Elementos, os Mil Anos de Aço são ensinados a qualquer um que deseje aprender.,

Formato do Kata

Nome

Tempo de Preparação: Quanto tempo o bushi deve gastar para se concentrar nas manobras e ataques do kata antes que posa usa-lo. Se este tempo de preparação for interrompido por mais do que um minuto, a preparação está arruinada e ele deve começar de novo. Se o bushi passa o dobro do tempo listado para sua preparação durante os exercícios matinais, ele pode invocar o kata a qualquer hora daquele dia, ignorando a "Duração" listada abaixo.

Duração: katas que são preparados normalmente têm uma duração limitada. Os bônus e penalidades do kata sempre estão ativos durante a duração a menos que o kata diga que deve ser "ativado". Se um kata ativado não for usado durante algum momento do período de duração, seus efeitos são perdidos. Katas podem ser estendidos por outro período de duração completa gastando três Pontos de Vácuo quando os efeitos dele estiverem para se acabar. Katas que terminem instantaneamente depois de uma rolagem de ataque ou outra situação simples pré-determinada (assim como sofrer uma determinada quantidade de dano) não podem ser estendidos dessa maneira.

Entre "Duração" e "Nível", segue uma breve descrição dos efeitos do kata.

Nível: O requerimento mínimo para se aprender o kata. Tipicamente, é um nível mínimo numa escola em particular que ensina o kata, apesar de alguns katas serem comuns pelo Império e terem apenas um requerimento de Nível de Perspicácia. Esse requerimento de Nível de Perspicácia deve ser atingido pelos Níveis de Escola do bushi a menos que detalhado o contrário.

Custo: O custo para se aprender o kata, em Pontos de Experiência.

Especial: Se um requerimento especial deve ser satisfeito para aprender ou usar o este kata, estará listado aqui.

Efeito: Os efeitos de jogo que o kata produz.

Vácuo: Se o kata pode produzir efeitos adicionais com o gasto de Pontos de Vácuo, será listado aqui.

Katas Comuns

Atacando Como a Água

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

Concentrando-se na força pura, este kata invoca o destrutivo poder da Água para o usuário, sacrificando precisão por poderosos e às vezes selvagens golpes.

Nível: Nível de Perspicácia 1

Custo: 2

Especial: Deve-se ter o Anel da Água em 3 ou mais.

Efeito: Você rola dois dados adicionais em qualquer rolagem corporal de dano com uma arma de contusão. Sua iniciativa é reduzida em 5 e você rola um dado a menos em rolagens de ataque.

Vácuo: Nenhum.

Atacando Como o Fogo

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

Escolas que se concentram em velocidade mais do que em potência ensinam este kata, aumentando a precisão e repetição do ataque de um estudante.

Nível: Nível de Perspicácia 1

Custo: 2

Especial: Deve-se ter o Anel do Fogo em 3 ou mais.

Efeito: Suas rolagens de Iniciativa são aumentadas por 2 e você rola dois dados a mais em ataques corporais. Você rola um dado a menos em todas as rolagens corporais de dano.

Vácuo: Nenhum.

Atacando Como a Terra

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata retira as reservas interiores de Terra dentro do corpo. Assim como Terra pode proteger do perigo, ela também falha em perceber o mundo ao seu redor.

Nível: Nível de Perspicácia 1

Custo: 2

Especial: Deve-se ter o Anel da Terra em 3 ou mais.

Efeito: Seu NA de Acerto é aumentado em 5, mas suas rolagens baseadas em Atenção e Percepção rolam um dado a menos.

Vácuo: Nenhum.

Atacando Como o Vento

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata ensina a maleabilidade em troca de tudo. Atacando Como o Vento permite movimentos fenomenalmente rápidos a custo tanto de poder quanto precisão.

Nível: Nível de Perspicácia 1

Custo: 2

Especial: Deve-se ter o Anel do Ar em 3 ou mais.

Efeito: Você rola dois dados adicionais em todas as rolagens de Iniciativa. Você rola um dado a menos em todos as rolagens de dano e ataque.

Vácuo: Nenhum.

Atacando Como o Vácuo

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata é pura meditação, não tendo aplicação prática ao combate. Atacando Como o Vácuo permite que um bushi prepare múltiplos katas de uma vez.

Nível: Nível de Perspicácia 2

Custo: 5

Especial: Você deve saber Atacando Como a Terra, Atacando Como a Água e Atacando Como o Vento para aprender este kata.

Efeito: Você é capaz de preparar dois katas adicionais por dia simultaneamente. Esses dois katas (nenhum deles pode ser Atacando Como o Vácuo) devem ser escolhidod quando este kata é aprendido. Este kata deve ser preparado normalmente.

Vácuo: Nenhum.

O Império Jaz Em Seu Fio

"Manusear a espada e não ser cortado — este é o verdadeiro pensamento de um samurai." — Kakita
"Apenas um tolo saca sua espada corriqueiramente, inconsciente de que a palavra inteira repousa em sua lâmina." — Mirumoto

Tempo de Preparação: 15 minutos

Duração: 120 minutos

A primeira verdade que Uso e Kaiten descobriram sobre os estilos de seus ancestrais foi que os dois homens acreditavam no caminho da espada reflete todo aspecto da vida. Aqueles que dominam este kata compreendem que para serem verdadeiros guerreiros, todas as coisas devem ser equilibradas no corte da espada.

Nível: Nível de Perspicácia 1

Custo: 2

Especial: Deve ser usado com uma katana ou um daisho.

Efeito: Quando você aprende este kata, você deve escolher apenas uma Perícia Alta. Quando usando este kata, esta Perícia Alta é considerada estar dividida pela metade (arredondando para baixo) e suas rolagens de ataque ganham um bônus igual ao seu Nível (completo) nesta Perícia.

Vácuo: Nenhum.

Vitória do Vento

"Invisível. Imprevisível. Inestimável. Apenas um tolo crê que pode lutar contra o vento." — Kakita
"Como o próprio ar, você deve cercar seu inimigo por todos os lados de uma só vez." — Mirumoto

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 120 minutos

Tanto em duelos de iaijutsu quanto em lutas comuns, o mestre da espada compreende que nem sempre quem ataca primeiro é vitorioso — é aquele que ataca primeiro com forma perfeita. Este kata ensina movimentos e ataques que para incapacitar um inimigo.

Nível: Nível de Perspicácia 2

Custo: 3

Especial: Deve ser usado com uma katana ou um daisho.

Efeito: Você ganha um Aumento Gratuito para atacar um oponente para cada Nível de Ferida completo que tenham, mas não pode receber mais Aumentos Gratuitos do que seu Nível de Perspicácia. Suas rolagens de dano rolam em mantêm um dado a menos.

Vácuo: Nenhum.

O Mundo é Vazio

"Ataque livre de preocupações mundanas." — Kakita
"Obstáculos são ilusões. Técnica é uma ilusão O mundo é vazio." — Mirumoto

Tempo de Preparação: 25 minutos

Duração: 60 minutos

Desde o começo de sua vidas, Kakita e Mirumoto entendiam que havia uma conexão oculta entre todas as coisas no universo, ,uma conexão que levaria a flashes de grandeza. Isso era o que é conhecido como o Vácuo, e os dois espadachins passaram suas vidas aprendendo a viver em harmonia com ele. Este kata aborda sua busca mútua, e se concentra na mente do bushi no simples momento de pureza.

Nível: Nível de Perspicácia 3

Custo: 5

Especial: Deve ser usado com uma katana ou um daisho.

Efeito: Quando você ativa este kata, você rola um número adicional de dados para todas as rolagens de dano e ataque igual ao número de Pontos de Vácuo que você tem. Esses bônus duram pelo restante da rodada e a rodada seguinte, no qual você perde todos os Pontos de Vácuo, rola e mantém um dado a menos em todas as rolagens, e não pode recuperar Vácuo sem uma hora de descanso.

Vácuo: Nenhum.

Vitória do Rio

"No interminável e incessante movimento da água, há sabedoria." — Kakita
"Ataque como o rio fluente, sem começo ou fim." — Mirumoto

Tempo de Preparação: 30 minutos

Duração: 180 minutos

Vital para a verdadeira maestria da espada é a compreensão que entre o instante que a espada é sacada e o momento em que é embainhada, há apenas um único ataque. O ataque pode mover e girar e fluir como os movimentos de um rio, mas um verdadeiro mestre faz dez ataques em um movimento. Este kata favorece ataques que se misturam de tal maneira, fazendo um ataque mais efetivo que o anterior, então outro e então outro.

Nível: Nível de Perspicácia 4

Custo: 6

Especial: Deve ser usado com uma katana ou um daisho.

Efeito: Quando você faz um ataque com sucesso sobre um oponente, seu NA de Acerto é reduzido por 10 para seus ataques até o fim da próxima rodada. Múltiplos ataques são cumulativos. Seu NA de Acerto é 10 a menos enquanto este kata estiver ativo, e você não pode declarar Defesa Total.

Vácuo: Nenhum.

Erguendo-se Nos Céus

"Proteja minha filha, Mirumoto." — Kakita
"Proteja meu Império, Kakita." — Mirumoto

Tempo de Preparação: 35 minutos

Duração: 180 minutos

As casas de Mirumoto e Kakita têm sido rivais por séculos, mas elas estão atadas por um aspecto comum: as almas dos Trovões. Mirumoto foi convocado para se aventurar nas Terras Sombrias com a filha de Kakita para derrotar Fu Leng, e nenhum deles retornou. Desse modo, ambas as casas compartilham uma conexão entre elas e os Paraísos Imortais. Sete mortais enfrentaram um deus e mortais triunfarão — esta é a lição deste kata. Este kata zela o espírito dos reflexos sobrenaturais fazendo a alma do guerreiro uma indomável força que tem a vitória assegurada.

Nível: Nível de Perspicácia 5

Custo: 7

Especial: Deve ser usado com uma katana ou um daisho.

Efeito: Sempre que for atingido em combate, você pode gastar um Ponto de Vácuo para forçar a rolagem do ataque a ser re-rolada. Se você tiver zero Pontos de Vácuo quando este kata estiver ativo, seu NA de Acerto é reduzido por 10, e seus dados não explodem pelo resto do dia.

Vácuo: Nenhum.

Katas do Caranguejo

Dojos do Caranguejo são secretos como qualquer outro, apesar de serem conhecidos por ensinarem seus mais preciosos katas a qualquer bushi Caranguejo que possa segurar o fardo de uma interminável guerra contra as Terras Sombrias.

Concha de Pedra

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 60 minutos

O mais básico kata da Escola de Bushis Hida, este exercício reforça as técnicas primárias de defesa de um guerreiro do Caranguejo e é quase sempre aprendida pelos primos dos Hida na família Hiruma. O kata é feito em armadura completa e usa posicionamento e movimento para tornar o bushi quase impossível de ser acertado efetivamente. O domínio deste kata é demonstrado por um bushi novato apresentando-o enquanto é atingido múltiplas vezes por estudantes veteranos usando todo tipo de armas pesadas. Apear de nem todos os estudantes sobreviverem ao processo sem ossos quebrados ou ferimentos similares, o kata previne o que de outro modo seria uma dolorosa morte de hemorragia interna

Nível: Bushi Hida 1, Batedor Hiruma 2

Custo: 2

Especial: Deve ser usado com armadura pesada.

Efeito: Quando você usa este kata, você pode ou dobrar sua Perícia Defesa efetiva, ou dobrar o bônus ganho por vestir sua armadura. Você não pode declarar Ataque Total e você rola um dado a menos para Iniciativa e rolagens de ataque.

Vácuo: Nenhum.

Posição da Muralha

Tempo de Preparação: 15 minutos

Duração: 60 minutos

Esse incomum kata demonstra pouca coisa a respeito de movimento dos pés, ao invés disso, concentrando-se no treinamento em ataque e defesa de vários ângulos quanto possíveis de apenas uma posição. O bushi caminha de um lado para outro durante este kata, refletindo os movimentos de caranguejo ou a habilidade defensiva de uma muralha. Muitos bushis Caranguejos empregam este kata em grupo, cirando uma barreira intransponível.

Nível: Bushi Hida 2, Batedor Hiruma 3

Custo: 3

Especial: Nenhum

Efeito: Este kata previne movimento frontal, e seu movimento total dividido pela metade enquanto estiver ativo. Você ganha um bônus +5 ao seu NA de Acerto, e você não pode ser flanqueado. Você ganha um Aumento Gratuito contra qualquer oponente que tenha se movido durante a rodada ou que esteja tentando passar por você.

Vácuo: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para aumentar o bônus de NA deste kata por um adicional de +5. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um Aumento Gratuito adicional contra oponentes que se movam.

Fragmentos da Terra

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 120 minutos

Os Hida ensinam seus bushis a concentrarem seus chis como a terra, tornando-se impenetráveis. Eles mostram a seus estudantes como recorrerem à elemental terra e aumentarem ainda mais suas já impressionantes resistências. Este kata causa uma diferente aproximação da afinidade da família Hida ao elemento, atacando a terra no interior do oponente.

Nível: Bushi Hida 3 ou Batedor Hiruma 4

Custo: 4

Especial: Os efeitos deste kata terminam quando um ataque bem sucedido é feito.

Efeito: Você pode ignorar completamente a armadura e Carapaça quando faz um ataque usando este kata. Se você atacar um oponente que estava despreparado (ex.: inconsciente do ataque), o oponente deve obter sucesso numa Rolagem Disputada de Terra contra você ou, perdendo onde apoiar os pés, perde a próxima ação.

Vácuo: Você pode gastar 2 Pontos de Vácuo enquanto preparando este kata para estende-lo a um ataque bem sucedido adicional.

Fúria Indomável

Tempo de Preparação: 30 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata concentra a mente de um bushi para aquilo que o Caranguejo chama de o "verdadeiro teste de coragem" — o último. Recorrendo à incessante fúria e infalível resolução do Caranguejo, o bushi abnega de qualquer senso de auto-preservação para destruir todos os seus inimigos.

Nível: Bushi Hida 4

Custo: 7

Especial: Nenhum.

Efeito: Sempre que for atingido em combate, você pode gastar um Ponto de Vácuo para imediatamente ganhar um ataque adicional contra o oponente que lhe atacou. Você não pode usar essa habilidade se não sofreu dano do ataque. Se você usar essa habilidade contra um ataque que o colocaria no Nível de Feridas Caído ou menor, não custa um Ponto de Vácuo e o número de dados que você rola e mantém para dano no subseqüente ataque é dobrado. Você não pode ganhar mais que um ataque extra por rodada com este kata.

Vácuo: Nenhum.

Avalanche de Hida

Tempo de Preparação: 30 minutos

Duração: 180 minutos

Este kata foi desenvolvido pelo filho de Hida, Atarasi, como maneira de ensinar os nascentes exércitos do Caranguejo como avançar num inimigo mais poderoso. Avalanche de Hida é freqüentemente citado como a primeira aparência de uma técnica que se tornaria a escola de Berserker do Caranguejo, mas o kata é uma preciosa técnica secreta ensinada apenas a estudantes da Escola de Bushis Hida. Inspirando-se em seu pai divino e na imagem de um conjunto de pedras rolando montanha abaixo, Atarasi desenvolveu este kata para ensinar ataques que aumentam velocidade e fúria à medida que os ataques são feitos. Eventualmente, o bushi que pratica este antigo kata se torna um furacão selvagem sem preocupação com sua própria segurança, rasgando seus inimigos como se fossem de papel.

Nível: Bushi Hida 5

Custo: 9

Especial: Deve ser usado com uma arma de duas mãos.

Efeito: Sempre que atacar um inimigo, você pode baixar seu NA de Acerto por 5 (uma vez por ataque) para rolar e manter um dado adicional de dano enquanto atacando este inimigo. Esses bônus e penalidades são cumulativos, e a penalidade ao seu NA de Acerto dura pelo restante do combate. Se seu alvo atual for derrotado (reduzido o Nível de Feridas Caído ou menor), você perde dois dos dados extras de dano ganhados por este kata, mas pode manter os de ataque para o próximo oponente, que você deve atacar até que seja derrotado para manter esses dados de bônus, e assim por diante. Você perde esses dados de bônus em qualquer momento que pare de atacar seu inimigo atual, se ele ainda estiver de pé.

Vácuo: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para perder apenas um dado de dano ao invés de dois quando se movendo para um oponente diferente.

Katas do Dragão

Apesar do Dragão ser distante e enigmático, a especialidade da família Mirumoto na esgrima dispensa questões. O Dragão de bom grado ensina seus katas a qualquer um que abrace seus caminhos, mesmo que nem todos sejam facilmente aprendidos.

Espírito e Aço

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

Um dos mais básicos katas da Escola de Bushis Mirumoto, este exercício é feito em conjunto com um shugenja da família Tamori. O kata é um lento e simples ritual que alinha os espíritos dos dois Dragões, permitindo que compartilhem suas forças em batalha.

Nível: Bushi Mirumoto 1, Shugenja Tamori 2

Custo: 2

Especial: Deve ser usado com uma katana ou daisho; deve ser feito por dois personagens — ao menos um shugenja.

Efeito: Enquanto em combate contra o mesmo inimigo (ou mesmo grupo de inimigos), os dois praticantes do kata podem adicionar seus Anéis de Terra aos seus NA's de Acerto, e seus Anéis do Fogo a quaisquer rolagens de ataques ou dano (shugenjas podem, ao preparar este kata, escolher adicionar seus Anéis de Fogo a suas rolagens de invocação de feitiços ao invés de rolagens de ataque). Quando rolando Iniciativa, ambos rolam e mantêm um dado a menos e usam a menor rolagem dos dois.

Vácuo: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para dobrar os bônus concedidos pelo kata.

Alma de Meu Irmão

Tempo de Preparação: 25 minutos

Duração: 120 minutos

Os Mirumoto passam uma significativa quantidade de tempo treinando ao lado da família de shugenjas Tamori. Isso ensina muito aos Mirumoto sobre os caminhos dos kamis e da feitiçaria — o que é muito útil quando um bushi Dragão se encontra diante de um shugenja. Este kata concentra a mente do Mirumoto numa maneira que seu chi rompa os padrões de certos tipos de magia.

Nível: Bushi Mirumoto 2

Custo: 3

Especial: Deve ser usado com um daisho.

Efeito: Você pode ou ignorar uma defesa mágica quando atacando um oponente (como Aura de Chamas ou Armadura do Imperador), ou rolar um dado adicional quando atacando ou causando dano sobre um shugenja ou qualquer oponente capaz de lançar feitiços. A suprema concentração que este kata requer faz com que você baixe suas rolagens de Iniciativa por 5.

Vácuo: Nenhum.

Tempo Entre Respirações

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 120 minutos

Um dos ataques característicos da Escola Mirumoto é o ataque meia-pulsação, que forma a fundação deste kata. Este kata envolve uma série de movimentos tremulantes e fintas para quebrar o ritmo do oponente apenas o suficiente para que o Dragão tome vantagem.

Nível: Bushi Mirumoto 3

Custo: 5

Especial: Deve ser feito com um daisho.

Efeito: Sempre que for atacado enquanto estiver em Defesa Total, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer um ataque imediatamente antes ou logo depois de seu adversário. Se você atacar antes de seu oponente, você rolará um dado a menos para dano neste ataque. Se seu ataque for depois do de seu oponente, você rola e mantém um dado a mais para dano neste ataque. Atacar desta maneira lhe remove da Postura Defesa Total e lhe põe na Postura de Combate de Ataque.

Vácuo: Nenhum.

Partindo as Ondas

Tempo de Preparação: 35 minutos

Duração: 140 minutos

O kata Partindo as Ondas ensina uma das maiores lições de Mirumoto: qualquer maré pode ser superada, qualquer força virada contra si própria. Enfatizando movimentos de reação e rápidos contra-ataques, o bushi supera qualquer oponente que tente superá-lo com força ou velocidade. O chi do oponente é canalizado para longe do Mirumoto e virado contra seus inimigos.

Nível: Bushi Mirumoto 4

Custo: 7

Especial: Deve ser usado com um daisho, katana ou desarmado.

Efeito: A qualquer momento que um oponente faça um ou mais Aumentos quando atacando você, você pode fazer uma rolagem de Perícia Kenjutsu (usando Agilidade) contra sua rolagem total. Se você tiver sucesso, seu oponente perde todos os benefícios dos Aumentos, mas ainda deve satisfazer o novo NA, ,e você ganha um igual número de Aumentos Gratuitos em sua próxima rolagem de ataque. Devido à natureza defensiva deste kata, você não pode fazer mais que um Aumento em suas rolagens de ataque enquanto usando-o.

Vácuo: Nenhum.

Ataque Interminável

Tempo de Preparação: 30 minutos

Duração: 120 minutos

Um mestre do *niten*, o estilo de duas espadas, é um temível furacão de ataques que parecem nunca terem fim. O kata Ataque Interminável é a epítome do estilo de Mirumoto, favorecendo ataques rápidos como raios que massacram um oponente e o deixam incapaz de contra-atacar. Rápidos passos movem o bushi em complexos padrões pelo kata, suas espadas gêmeas nunca cessando de cortar o ar numa maneira que derrubaria uma dúzia de adversários. Cada ataque acelera os golpes do kata ainda mais, até que o bushi do Dragão pareça ser o calmo olho de um furacão de aço.

Nível: Mirumoto Bushi 5

Custo: 8

Especial: Deve ser usado com um daisho.

Efeito: Você rola um dado a menos de dano. Quando você atacar um oponente com sucesso, você pode escolher manter e rolar um dado a menos para o dano. Se o fizer, você ou aumenta seu NA de Acerto por 5 pelo restante da luta ou fazer um ataque adicional imediatamente. Esse ataque adicional não pode causar o uso posterior das habilidades deste kata e você rola um dado a menos para dano deste ataque.

Vácuo: Nenhum.

Katas do Escorpião

O Escorpião guarda seus katas tão zelosamente quanto guarda seus segredos. Poucos estrangeiros que são aceitos em suas escolas de bushis aprendem esses rituais ancestrais. Aqueles que recebem a oportunidade de aprenderem um kata do Escorpião são advertidos que estão recebendo um grande presente — um que algum dia deverá ser repago.

O Alcance da Cauda

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

O princípio básico da Escola de Bushis Bayushi é a surpresa. Inimigos mais comuns são surpreendidos atacando antes que estejam prontos, e este kata reforça esse conceito fundamental. O kata enfatiza rápidos e esguios ataques que tiram tanto vantagem do efeito surpresa quanto mantêm o oponente na defensiva.

Nível: Bayushi Bushi 1, Ninja Shosuro 2

Custo: 2

Especial: Nenhum

Efeito: Se você atacar um oponente com menor nível de Iniciativa, você rola dois dados adicionais de dano. Seu NA de Acerto é baixado em 5.

Vácuo: Nenhum.

Graça Ofuscante

Tempo de Preparação: 15 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata é uma extensão de outra técnica de princípios fundamentais dos Bayushi: é mais fácil impossibilitar um oponente mais forte do que propriamente mata-lo. Onde o Caranguejo e o Leão simplesmente esmagariam um inimigo com suas forças superiores, o Escorpião prefere ataques que dificultem seu adversário de retaliar. O kata se concentra em rápidos movimentos dos pés e ataques rasos para pressionar um oponente tenaz. O bushi esquiva e circula um pouco, atacando enquanto se move em círculos cada vez mais próximos ao redor de um inimigo imaginário.

Nível: Bushi Bayushi 2

Custo: 4

Especial: Nenhum

Efeito: A cada vez que atacar um oponente com sucesso, ele deve vencer uma Rolagem Disputada de Reflexos contra você ou sofrer uma penalidade de +5 a todos os NA's de seus ataques. Esse efeito é cumulativo com ataques múltiplos, e dura por um número de rodadas igual ao seu Nível de Perspicácia mais um. Você rola e mantém dois dados a menos de dano.

Vácuo: Nenhum.

Cortar Sob a Montanha

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 120 minutos

Como os bushis da Escola Kakita, os Escorpiões preferem permanecer inalterados em combate para tirar vantagem de oponentes sobrecarregados por armas ou armaduras pesadas. Diferentemente da Garça, estudantes da Escola de Bushis Bayushi aprendem a tirar o máximo uso de qualquer abertura que a técnica apresente. Quando praticando este kata, o bushi usa pouco ou nenhuma armadura, e geralmente emprega uma pequena arma que pode ser usada de perto contra oponentes mais lentos.

Nível: Bushi Bayushi 3, Ninja Shosuro 3

Custo: 6

Especial: Deve ser usado com uma katana, ninja-to, desarmado ou com uma arma de uma mão enquanto usando armadura leve ou sem armadura.

Efeito: Você ganha um bônus de +10 ao seu NA de Acerto contra oponentes usando armaduras pesadas ou usando uma arma de duas mãos (que não sejam katanas). Você ganha um bônus de +20 contra oponentes que usem tanto armaduras pesadas juntamente com armas pesadas. Se você atacar um inimigo contra o qual você tem esse bônus, sua Iniciativa é aumentada em 5, e você ganha um Aumento Gratuito para atacar.

Vácuo: Nenhum.

Ar Sufocante

Tempo de Preparação: 25 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata reforça o velocíssimo trabalho de pés que é a característica da técnica dos Bayushi. O estudante faz longos passos como se estivesse se movendo por toda a área, fazendo rápidos ataques contra oponentes invisíveis antes de praticamente saltar para longe como parte do kata. Este frustrante estilo de ataque permite que um simples bushi Escorpião elimine cinco ou seis oponentes de uma vez.

Nível: Bushi Bayushi 4

Custo: 7

Especial: Deve-se usar armadura leve ou nenhuma armadura.

Efeito: Você ganha um bônus de +10 para seu NA de Acerto contra oponentes que agem depois de você numa rodada. Você ganha um bônus adicional de +5 ao seu NA de Acerto contra oponentes que estejam sofrendo de penalidades de Feridas. Você rola um dado a menos de dano.

Vácuo: Nenhum.

Visão Enegrecida

Tempo de Preparação: 35 minutos

Duração: 120 minutos

O kata Visão Enegrecida é uma alta arte entre os bushis do Escorpião. Poucos dominam seus movimentos, muito menos o estado concentrado da mente que requer para produzir o efeito que Bayushi Ninuke desenvolveu há centenas de anos. Os movimentos do kata forçam a mente e o corpo para operarem em níveis completamente diferentes de atenção, fazendo com que o corpo indique um padrão de ataque ou defesa, enquanto seus verdadeiros movimentos provam-se serem algo completamente diferente.

Nível: Bushi Bayushi 5, Ninja Shosuro 4

Custo: 7

Especial: Nenhum

Efeito: Dados do oponente não explodem em rolagens de ataque contra você. Oponentes que lhe ataquem perdem todos os dados de ataque cujo resultado for menor que seu Anel de Ar menos um. Você não pode declarar Ataque Total enquanto usando este kata, e deve ser capaz de se mover ao menos 3 m em toda rodada ou os benefícios deste kata são perdidos.

Vácuo: Nenhum.

Katas da Fênix

Enquanto poucos bushis da Fênix possam sobrepujar o poder das escolas do sul, eles são mestres de várias técnicas marciais mais sutis. Como seus aliados do Clã Garça, os Shiba são tão graciosos que seus inimigos são conhecidos por olha-los em contemplação.

Cauda do Sol

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 60 minutos

Os Shiba são grandes defensores da naginata. Outros clãs acreditam que é adequada apenas para mulheres nobres, mas os guerreiros da Fênix se orgulham de sua elegância e controle. Este kata enfatiza o amor dos Shiba pela arma longa, e, como todos os katas da Fênix, é belo de se ver.

Nível: Qualquer Escola de Bushis da Fênix 1

Custo: 3

Especial: Deve ser usado com uma naginata.

Efeito: Você ganha +1k0 de Iniciativa adicional que dura três turnos. Oponentes com uma Iniciativa maior que a sua ganham um Aumento Gratuito para lhe atacar.

Vácuo: Nenhum.

Olhos da Fênix

Tempo de Preparação: 15 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata é um dos vários exercícios que os bushis Shiba aprendem para servirem como yojimbos da família Isawa. O kata é uma graciosa série de passos lentos enquanto o bushi se move num círculo ao redor do shugenja meditando, alinhando seus chis. Quando o kata é completado, o shugenja e o bushi compartilham uma breve conexão sobrenatural que faz do Shiba um formidável guardião.

Nível: Bushi Shiba 2

Custo: 3

Especial: Deve ser feito por um bushi e um shugenja. Quando o kata está completo, o shugenja envolvido deve fazer uma rolagem de Meditação contra um NA 15.

Efeito: Sua colocação de Iniciativa é sempre uma a cima do que a do shugenja se você foi alvejado pelo kata (e se estiver envolvido no combate). Este shugenja pode gastar um Ponto de Vácuo quando for atacado para elevar seu NA de Acerto por 15 por este ataque. Qualquer feitiço que o shugenja invoque para ajuda-lo diretamente pode ser considerado automaticamente bem sucedido se ele não desejar fazer nenhum Aumento na invocação. Você adiciona o Vácuo do shugenja para suas rolagens de ataque e dano enquanto ainda estiver lutando para afasta-lo do perigo.

Vácuo: Nenhum.

Tocando o Infinito

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 120 minutos

Bushis Shiba têm uma forte conexão ao elemento do Vácuo, e este kata aprofunda essa afinidade e prepara o guerreiro para os mistérios da técnica de Shiba. Este kata é feito vendado. O bushi deve estender seus sentidos no Vácuo enquanto executa os passos do exercício, movimentos tão complexos que muitos guerreiros capazes de enxergar tropeçarem em seus pés. Quando o kata é completado, o bushi Shiba está tão intensamente sintonizado ao seu próprio Vácuo que se torna como o próprio elemento — mudando entre nada e tudo de uma vez.

Nível: Bushi Shiba 3

Custo: 5

Especial: Deve-se fazer uma rolagem de Meditação a um NA 20 para completar este kata, deve-se ter o número máximo de Pontos de Vácuo para o dia para completar este kata.

Efeito: Você não pode gastar Pontos de Vácuo enquanto estiver usando este kata. Você não pode recuperar Pontos de Vácuo por

nenhum meio enquanto este kata estiver preparado. No começo de cada rodada, você ganha um número de dados igual ao seu número atual de Pontos de Vácuo para uso de rolagens de ataque e dano. Você pode dividir esses dados de bônus entre qualquer número de rolagens de ataque e dano. Você também pode escolher abnegar de todos esses dados para ganhar +5 em seu NA de Acerto para cada dado abnegado dessa maneira.

Vácuo: Nenhum.

Reflexão Profunda

Tempo de Preparação: 60 minutos

Duração: 120 minutos

Como muitas das artes marciais dos Shiba, este kata se parece mais com uma meditação do que com um exercício de um guerreiro. Este incomodamente longo kata permite que os bushis vislumbrem o Vácuo que os conectam ao universo para se moverem na mais perfeita harmonia do mundo.

Nível: Bushi Shiba 4

Custo: 8

Especial: Você deve fazer uma rolagem de Meditação com dois Aumentos para completar este kata.

Efeito: Ao completar este kata, você ganha dois Pontos de Vácuo pelo restante do dia. Múltiplas aplicações deste kata não concedem Pontos de Vácuo adicionais, e esses Pontos de Vácuo são sempre os primeiros a serem gastos.

Vácuo: Nenhum.

Asa do Paraíso

Tempo de Preparação: 30 minutos

Duração: 60 minutos

O kata característico da Escola de Bushis Shiba, esta forma é normalmente apresentada por outros como um presente da família Shiba. Poderosos daimyos da Garça e mesmo lordes Imperiais são conhecidos por manterem altos favores ou conceder grandes bens em troca por um mestre da Escola Shiba apresentar este exercício. Poucos podem aprender seus passos artísticos, e há uma cúpula de guerreiros de elite que se orgulha de dominar o kata Asa do Paraíso. O ritual deste kata requer uma naginata, que é manuseada com velocidade, graça e perícia mortais. Finalmente, o ritmo lento deste kata é interrompido por uma rajada de movimentos e ataques que só podem ser descritos como sobre-humanos.

Nível: Bushi Shiba 5

Custo: 8

Especial: Deve-se ter ao menos 7 níveis de Lanças para usar este kata; deve ser usado com uma naginata.

Efeito: Você pode fazer um Ataque Total para ativar este kata, dando-lhe um ataque extra para cada Ponto de Vácuo que você tem sobrando. Esta ação gasta toda a sua pilha de Pontos de Vácuo, e depois que os ataques forem usados você deve permanecer em Defesa Total por um número de rodadas igual ao número de ataques ganhos.

Vácuo: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um Aumento Gratuito em todos os ataques concedidos por este kata. Isso reduz em um o número de ataques ganhos por este kata.

Katas da Garça

A Garça talvez tenha os mais tradicionais espadachins do Império. Sua dedicação e excelência é refletida na qualidade seus katas. Aprender um kata Garça é normalmente uma honra compartilhada com poucos seletos de fora do Clã.

Primeira Posição de Kakita

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 60 minutos

Um dos primeiros exercícios que um estudante do estilo de Kakita aprende é sua postura. Este kata tem pouquíssimos movimentos, para ensinar o bushi a concentrar a pureza de seu espírito num único e perfeito corte. Este básico kata é praticado diariamente mesmo por estudantes avançados, pois sua clareza e foco que concede é instrumental para se obter a vitória na arte do iaijutsu.

Nível: Bushi Kakita 1

Custo: 2

Especial: Deve ser usado com uma katana

Efeito: Quando entrar num duelo de iaijutsu, você pode substituir seu Nível de Honra por qualquer um de seus Atributos. Seu Anel de Vácuo é considerado um a menos para propósitos de duelos.

Vácuo: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para negar a penalidade ao seu Anel de Vácuo efetivo durante um duelo.

Falcão Observador

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 60 minutos

Enquanto tecnicamente um kata, isso é na verdade mais um ritual que os cortesãos e magistrados Doji usam para afiar seus sentidos. Envolve uma lenta alternação de golpes de perfuração e corte com uma wakizashi que aumentam a percepção do samurai.

Nível: Cortesão Doji 2 ou Bushi Kakita 2

Custo: 4

Especial: Nenhum.

Efeito: Pela duração dos efeitos deste kata, você ganha um Aumento Gratuito em toda rolagem de Percepção. Infelizmente, sua atenção ao mundo ao redor diminui sua habilidade de lidar com outras pessoas socialmente, penalizando suas rolagens de interação social com uma penalidade de +5 NA.

Vácuo: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo quando preparando este kata para ganhar um Aumento Gratuito adicional em suas rolagens de Percepção.

Posição de Uma Perna

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 40 minutos

Este kata envolve uma rajada de movimentos com os braços e virtualmente nenhum movimento das pernas. Como a garça, o bushi encolhe uma perna junto ao corpo, então pratica uma série de ataques rápidos em todas as direções

Nível: Bushi Kakita 3, Bushi Daidoji 4

Custo: 6

Especial: Este kata só pode ser aprendido com uma katana ou com uma yari, e deve ser aprendido separadamente para cada uma.

Efeito: Seu NA de Acerto é calculado com seus Reflexos x 2 (ao invés do normal x 5). Você rola e mantém um dado adicional para Iniciativa durante a duração do kata, e ganha dois Aumentos Gratuitos para atacar qualquer oponente com menor Iniciativa. Você não pode se mover totalmente, exceto para mudar a direção para a qual está olhando, enquanto usando este kata.

Vácuo: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para aumentar seu NA de Acerto durante este kata para seus Reflexos x 3.

Ataque Único da Espada

Tempo de Preparação: 40 minutos

Duração: 90 minutos

Kakita acreditava que qualquer inimigo seria derrotado por apenas um único ataque — se este ataque fosse perfeito. Este kata consiste de uma longa série de ataques de espada, concentrando-se num simples objeto. Gradualmente, o número de ataques diminui enquanto a rapidez do bushi aumenta. No fim do kata, os ataques do bushi estão com incríveis rapidez e precisão.

Nível: Bushi Kakita 4 ou Daidoji 5

Custo: 8

Especial: Nenhum.

Efeito: Você pode sacrificar um de seus ataques durante a uma rodada para ganhar um bônus de +15 à sua Iniciativa para o resto do combate ou três Aumentos Gratuitos para sua próxima rolagem de ataque.

Vácuo: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para aumentar o bônus de Iniciativa em 5, ou ganhar um Aumento Gratuito adicional (para um total de quatro) deste kata.

Verdade Única

Tempo de Preparação: 25 minutos

Duração: 120 minutos

Os princípios fundamentais da técnica de Kakita é que o verdadeiro mestre da espada não precisa apenas atacar para terminar qualquer conflito — às vezes, ele precisa de menos que isso. Apesar de não tão esotérica quanto a escola de bushis dos Shiba ou Mirumoto, este estilo concentra o chi do aluno de uma maneira que só pode ser descrita como sobrenatural, forçando oponentes a ações ineficazes ou completa inação. O kata Verdade Única é um gracioso exercício que concentra a mente e espírito do bushi de uma maneira que os outros sejam paralisados pela sua presença.

Nível: Bushi Kakita 5

Custo: 8

Especial: Nenhum

Efeito: Você pode atacar apenas uma vez por rodada, e você rola dois dados a menos de dano. Oponentes cuja Honra mais Nível de Perspicácia não excedam sua própria Honra não podem lhe atacar exceto que você já os tenha atacado durante este combate (inimigos com 0 de Honra ou oponentes num duelo de iaijutsu ignoram esse efeito). Se você atacar um oponente com menor Iniciativa, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Reflexos contra ele. Se você vencer a rolagem, o oponente perde um de seus ataques pela rodada se tentar atacar você durante a mesma rodada (este efeito se aplica durante duelos de iaijutsu).

Vácuo: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para aumentar sua Honra efetiva para este kata por um.

Katas do Leão

O Clã Leão é um clã orgulhoso com uma tradição de mestres da arte da guerra. Seus senseis são brutais e impiedosos, mas apenas porque se espera que vivam segundo os altos padrões de seus ancestrais. Qualquer estudante que possa se aproximar de tais padrões pode ser recompensado com uma chance de aprender esses katas.

O Rugido da Alma

Tempo de Preparação: 25 minutos

Duração: 120 minutos

Este é um dos mais básicos katas que os Matsu ensinam a seus estudantes. Envolve uma série de espaçados e largos ataques e termina com a arma erguida numa só mão enquanto o bushi grita em fúria visceral. As damas de batalha Matsu às vezes executam este kata no campo de batalha — milhares de guerreiros do Leão demonstrando sua bravura e dando voz às suas fúrias é o bastante para perturbar o mais sólido oponente.

Nível: Bushi Matsu 2

Custo: 3

Especial: Nenhum

Efeito: Você adiciona seu Nível de Perspicácia para todas as rolagens de ataque e dano. Seu NA de Acerto é baixado em 5.

Vácuo: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para adicionar o dobro de seu Nível de Honra para todas as rolagens de ataque e dano, mas seu NA de Acerto é baixado em 10, não em 5.

Fúria Sem Fim

Tempo de Preparação: 30 minutos

Duração: 120 minutos

Bushis do Leão se concentram na precisão e honra, ignorando a dor e a dificuldade até que seus objetivos sejam alcançados. Este kata combina uma série de fluídos e velozes movimentos que focam a mente do guerreiro e a livra de distrações. Uma vez que o kata seja terminado, apenas duas coisas existem no universo — o próprio executor e seu dever. Nada mais existe entre eles.

Nível: Bushi Akodo 3, Bushi Matsu 3

Custo: 3

Especial: Nenhum

Efeito: Pela duração deste kata, você não sofre penalidades de níveis de Feridas, fadiga ou quaisquer outras distrações. Quando o kata terminar, você deve descansar por meio dia até recuperar Feridas e Pontos de Vácuo normalmente, e é considerado estando ao menos no nível de Feridas Caído até que descanse.

Vácuo: Nenhum.

Tempestade de Tsuko

Tempo de Preparação: 30 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata é uma rajada de ataques rápidos, com o bushi golpeando e então girando para uma diferente posição para golpear novamente, apenas para mudar sua direção de novo. Ao completar este kata, o bushi se acha capaz de reagir a atacantes de todos os lados com uma fúria selvagem que é a marca registrada da elite Matsu.

Nível: Bushi Matsu 3, Bushi Akodo 4

Custo: 4

Especial: Nenhum

Efeito: Pela duração deste kata, oponentes não receebem vantagens lhe atacando pelos lados ou por trás. Você deve declarar Ataque Total em toda rodada enquanto este kata estiver ativo.

Vácuo: Nenhum

Suave Lâmina do Inverno

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 120 minutos

Na verdade uma série de katas mais curtos, este poderoso exercício requer considerável tempo de preparo mas tem um efeito mortal. A precisão de um bushi Akodo pode literalmente romper o chi de um oponente com cada ataque, danificando a concentração do alvo assim como seu corpo.

Nível: Bushi Akodo 4

Custo: 7

Especial: Dever ser usado com uma katana

Efeito: Para cada 5 pontos de dano causados sobre um oponente, todas os NA's das rolagens de ataque dele aumentam em 1. Este efeito é cumulativo, e o aumento dura por um número de rodadas igual ao dobro do seu Nível de Perspicácia.

Vácuo: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para aumentar a penalidade de NA para 2.

Vingança de Matsu

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 120 minutos

Apesar das escolas Akodo e Matsu variarem em muitos sentidos, eles conservam um princípio fundamental em comum: para o guerreiro honrado, não há derrota. Este kata concentra a pureza do espírito de um bushi na espada de seus ancestrais, dilacerando os inimigos invisíveis que representam a incerteza, injustiça, medo ou outras afrontas aos ideais do bushido. Quando o kata é terminado, a concentração do bushi se torna singular.

Nível: Bushi Akodo 5, Bushi Matsu 5

Custo: 8

Especial: Nenhum

Efeito: Você adiciona o dobro do seu Nível de Honra para sua Iniciativa, dano e rolagens de ataque. Seu NA de Acerto é baixado em 20. Seus dados de ataque e dano explodem numa rolagem de 9 ou 10, e você pode os re-rolar qualquer dado de ataque ou dano cujo resultado tenha sido abaixo do seu Nível de Honra mais um (mantenha o segundo resultado mesmo que seja menor ainda).

Vácuo: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para elevar seu Nível de Honra efetivo para este kata por um.

Custo: 5

Especial: Nenhum

Efeito: Pela duração deste kata, oponente não ganham vantagens por lhe atacar de diferentes lados ou por trás. Você deve declarar Ataque Total em toda rodada enquanto este kata estiver ativo.

Vácuo: Nenhum.

Katas do Mantis

Apesar dos outros chamarem as escolas do Mantis de não-ortodoxas, os Yoritomo se orgulham de seus katas. A família Tsuruchi veio a adotar essas técnicas secretas desde que foi assimilada ao Mantis, assim como os poucos Moshi que se engajam na vida de bushis.

Ataque do Limiar do Precipício

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

Este kata exagera os largos e rolantes movimentos da Escola de Bushis Yoritomo para atacar um oponente de qualquer ângulo.

Nível: Bushi Yoritomo 1, Arqueiro Tsuruchi 2

Custo: 3

Especial: Nenhum

Efeito: Quando atacar, o NA de Acerto de seu oponente é calculado como se os Reflexos dele fossem um nível menor. Este bônus é perdido contra um oponente que lhe ataque com sucesso, e o seu próprio NA de Acerto é calculado como se seus Reflexos também fossem um nível menor. Este kata pode ser usado com armas de ataque à distância.

Vácuo: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para baixar os Reflexos efetivos de seu adversário por 2 ao invés de 1.

Força das Ondas

Tempo de Preparação: 15 minutos

Duração: 120 minutos

As técnicas do Clã Mantis são descritas como "não-ortodoxas", mas quando estudantes da escola Yoritomo não estão ouvindo, os outros a chamam de "truques sujos". Bushis Mantis não estão livres de usarem táticas escusas para vencerem uma luta e não se importam particularmente com quem souber. Apenas o Clã Mantis um kata que enfatiza atacar o oponente para frustra-lo e sufoca-lo seria orgulhosamente visto como uma parte da história da escola de bushis.

Nível: Bushi Yoritomo 2

Custo: 4

Especial: Nenhum

Efeito: Seu NA de Acerto é diminuído por 5. Sempre que atacar um oponente com sucesso, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Força contra ele para baixar seu NA de Acerto pelo restante do combate. Este efeito não pode reduzir o NA de Acerto de um oponente abaixo do bônus de NA concedido pela sua armadura.

Vácuo: Nenhum.

Fim da Reza

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 120 minutos

Como o inseto pelo qual o Clã é nomeado, o bushi Mantis aprende a descansar com as armas erguidas, reunindo seu chi e esperando pelo perfeito momento para o ataque. Este kata reforça os aspectos básicos da escola Yoritomo, incluindo rápidos trabalhos de pés e ataques de oportunidade.

Nível: Bushi Yoritomo 3

Custo: 4

Especial: Deve ser usado com um par de kamas.

Efeito: Quando fazendo dois ataques por rodada, você pode fazer uma rolagem de ataque para os dois ataques. Se o fizer, você rola um número de dados adicionais igual ao seu nível da Perícia Armas Camponesas. Se o ataque tiver sucesso, você causa o dano com as duas armas normalmente. Devido à natureza paciente deste kata, você rola e mantém um dado a menos de Iniciativa.

Vácuo: Nenhum.

Uivo do Filho das Tempestades

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 180 minutos

Desenvolvido por Yoritomo como um dos katas fundamentais de seu estilo, este exercício reforça as brutas e poderosas técnicas pelas quais o Mantis é conhecido. Apenas os mais talentosos da escola Yoritomo podem domina-lo.

Nível: Bushi Yoritomo 4, Arqueiro Tsuruchi 4

Custo: 6

Especial: Nenhum

Efeito: A qualquer momento que você rolar dois ou mais 10's naturais em dano (um dado de dano que exploda duas vezes não conta), você pode rolar um dado adicional de dano. Você rola um dado a menos para ataques. Este kata pode ser usado com armas de ataque à distância.

Vácuo: Nenhum.

Fúria Ilimitada

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 180 minutos

Assim como seus primos Caranguejos, o Mantis acredita que força é necessária para a vitória. Apesar da esperteza certamente integrar o treinamento de um bushi Yoritomo, eles aprendem que força, não meramente malícia destrói inimigos menores. Mestres da Escola Yoritomo concentram suas forças em destruir inimigos feridos ou fracos com poderosos e cortantes ataques.

Nível: Bushi Yoritomo 5, Arqueiro Tsuruchi 5

Custo: 9

Especial: Deve ser usado com duas armas ou uma arma de duas mãos, senão com uma arma de ataque à distância.

Efeito: Quando atacando um oponente ferido com menor Força, você rola um dado extra para cada nível de Feridas ou ponto de Força pelo qual você exceder seu oponente. Você pode escolher sacrificar qualquer um desses dados para rolar dano contra seu inimigo. Devido ao poderoso e deliberado ritmo deste kata, você rola e mantém um dado a menos para Iniciativa. Este kata pode ser usado com armas de ataque à distância. Caso seja, você compara seus Reflexos com o deu seu oponente.

Vácuo: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer sua Força efetiva para este kata aumentar em um.

Katas do Unicórnio

Dojos Unicórnio ensinam técnicas imprevisíveis dominadas durante suas jornadas além de Rokugan. Como resultado, seus katas são um pouco diferentes dos outros clãs.

Sopro de Shinjo

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 180 minutos

Bushis Unicórnio aprendem rapidamente que apesar de uma terem vantagem decisiva no combate enquanto montados nos cavalos, nem sempre é possível enfrentar seus inimigos na sela. Os guerreiros das planícies desenvolveram impressionantes talentos feitos a pé, e podem saltar para ou da sela em questão de um momento.

Nível: Qualquer Bushi Unicórnio 1

Custo: 2

Especial: Nenhum

Efeito: Você pode fazer um teste de Agilidade contra um NA de 20 para fazer um veloz salto ou movimento que lhe posiciona melhor para o combate. Esta ação pode ser usada antes de seu ataque uma vez por rodada, e pode ser usada para montar ou desmontar de um cavalo. Penalidades aplicadas a essa rolagem por causa de armaduras são dobradas, e se usada para mover ao combate com um oponente, o oponente pode fazer uma Rolagem Disputada de Agilidade contra você para ficar fora do alcance de combate. Se você falhar nessa rolagem, você cai prostrado e sofre um dado de Feridas.

Vácuo: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para baixar o NA do teste de Agilidade por 5.

Uivo dos Moto

Tempo de Preparação: 20 minutos

Duração: 120 minutos

Poucas coisas são tão aterrorizantes como um guerreiro Moto em fúria completa, e este kata é uma ampla prova. O grito de guerra dos Moto, uma família que lutou contra seus reflexos morto-vivos por gerações, impõe terror naqueles que se crêem acima disso. Como os Moto e Hida se assemelham, os lordes dos Hida sempre viram este temível kata usado com grande efeito nas hordas das Terras Sombrias.

Nível: Bushi Moto 2

Custo: 5

Especial: Quando este kata é completado, você deve gastar dois Pontos de Vácuo.

Efeito: Seu grito de batalha produz um efeito de Medo com intensidade igual ao seu Nível de Perspicácia. Se você causar mais que 20 Feridas num só ataque corporal contra um oponente, ele deve rolar para resistir o medo mesmo que seja imune por qualquer outro motivo. Este medo irradia ao redor de você, e seus aliados também devem resistir o efeito de Medo ou serem forçados a ficarem no mínimo a 6 m de você.

Vácuo: Nenhum.

Trovejando o Céu

Tempo de Preparação: 10 minutos

Duração: 180 minutos

Este kata, desenvolvido por séculos, finalmente se aperfeiçoou depois do retorno do Unicórnio a Rokugan. Trovejando o Céu é incrível de se ver, pois o bushi executa espetaculares saltos e piruetas no ar, não parando um momento até que todos os esguios e estonteantes movimentos do kata sejam executados.

Nível: Qualquer Bushi Unicórnio 3

Custo: 5

Especial: Nenhum

Efeito: Seu NA de Acerto é aumentado em 10, você ganha um ataque adicional a cada rodada. Você não pode correr enquanto usa este kata, e rola dois dados a menos tanto em rolagens de ataque quanto de dano.

Vácuo: Nenhum.

Golpe Incendiário de Moto

Tempo de Preparação: 30 minutos

Duração: 120 minutos

A família Moto mantém laços mais próximos às Areias Ardentes que qualquer outra família do Unicórnio. Eles tendem a preferirem as bizarras armas pesadas importadas das Areias, ou variantes que sejam mais aceitáveis na sociedade rokugani. Este kata ajuda o bushi a tirar total vantagem da arma maior, favorecendo golpes e poderosos ataques que podem atravessar outras armas e quase qualquer armadura. Moto que sejam enviados a servirem à aliança com o Caranguejo protegendo a Muralha Kaiu normalmente aprendem este kata para perfurarem mais eficazmente as peles das bestas das Terras Sombrias.

Nível: Bushi Moto 4, Donzela Guerreira Utaku 5

Custo: 8

Especial: Deve ser usado com uma arma pesada ou de duas mãos ou uma katana.

Efeito: Quando você faz um Ataque Total, seu NA de Acerto é aumentado pelo seu Nível de Perícia na arma com a qual está atacando. Você ignora os efeitos da armadura leve, e reduz a eficácia de quaisquer outras armaduras em 5 pontos. Você pode escolher abnegar desses efeitos quando declara um Ataque total para rolar dois dados adicionais de dano. Sua Iniciativa é diminuída em 10.

Vácuo: Nenhum.

Vácuo de Otaku

Tempo de Preparação: 25 minutos

Duração: 120 minutos

Bushis Unicórnios aprendem que a batalha é imprevisível, e que o guerreiro imutável é quem está destinado a cair. Entre as Donzelas Guerreiras, a filosofia de mudança é chamada "Vácuo de Guerra de Otaku" e aplicada a vários aspectos de suas vidas. Este kata reforça este princípio, alterando-se entre fortes e furiosos ataques, então posições defensivas e contra-ataques, e finalmente, lentos mas poderosos ataques.

Nível: Donzela Guerreira Utaku 4, Bushi Moto 5

Custo: 7

Especial: Nenhum

Efeito: Em sua ação de toda rodada, antes de você agir, você pode declarar está sacrificando seus dados de dano, de ataque ou seu NA de Acerto. Quaisquer quantidades de dados de ataque ou dano podem ser sacrificados e aplicados para outra rolagem ou usados para aumentar seu NA de Acerto em 5. Você pode similarmente baixar seu NA de Acerto em grupos de 5 para rolar um dado adicional em suas rolagens de ataque ou dano. Essas mudanças continuam ativas enquanto este kata estiver ativo, e só podem ser reajustadas durante sua ação antes que determine qualquer outra ação. Você rola dois dados a menos de Iniciativa.

Vácuo: Nenhum.

Batalha Massiva

Apesar da maioria dos combates poderem ser resolvidos usando as regras para lutas explicadas anteriormente neste capítulo, ocasionalmente algo maior é necessário. Batalhas de proporção épica não podem ser facilmente descritas com as regras de combate projetadas para pequenos grupos. Em muitos casos, o MJ pode simplesmente usar as regras de combate para descrever partes de uma batalha da qual os jogadores participam e usar a batalha maior como pano de fundo. Porém, o que acontece quando os jogadores são os próprios oficiais que comandam a batalha ou desejam ter uma influência maior no resultado do conflito? O sistema abaixo detalha como determinar o curso de batalhas, e pode ser usado para resolver conflitos de maior escala. O MJ é sempre o árbitro final quando essas regras são usadas ao invés das regras padrão para lutas.

Batalhas são resolvidas em Turnos de Batalha. Cada Turno de Batalha cobre aproximadamente trinta minutos. Durante cada Turno de Batalha cada jogador decide onde seus PJ's lutam durante a batalha e quais desdobramentos se darão às suas Oportunidades de Batalha. Dependendo de como as Oportunidades de Batalha se resolvem, as ações dos jogadores podem virar as marés da batalha (para melhor ou para pior).

Uma pequena batalha de cerca de 500 a 800 tropas em cada exército pode durar de 2 a 3 Turnos de Batalha. Um batalha de tamanho médio de 800 a 1500 tropas em cada exército pode durar de 4 a 5 Turnos de Batalha, e batalhas de larga escala, com mais de 1500 tropas cada lado pode demorar de 6 a 8 Turnos de Batalha.

Resolvendo Batalhas

Passo Um: Declaração

Em cada Turno de Batalha, cada jogador indica como seu personagem lutará neste Turno de Batalha. O jogador deve escolher entre quatro níveis de atividade: Reservas (mais afastado da luta real, onde a pouca ação ocorre), Afastado, Engajado e Muito Engajado (na mais intensa parte da luta, onde os PJ's podem influenciar mais o resultado da batalha).

Se os PJ's estão simplesmente solados cujas palavras não têm peso, seus comandantes os ordenarão onde estarão na batalha. Nesse caso, o MJ poderá dizer aos jogadores aonde eles foram ordenados a irem durante cada Turno de Batalha.

Caso contrário, durante o primeiro Turno de Batalha, jogadores podem escolher qualquer um dos quatro níveis de atividade. Depois do primeiro Turno de Batalha, os jogadores podem escolher um nível de atividade a um grau de onde seu nível no fim do Turno anterior. Por exemplo, um personagem que estava no nível Engajado de luta durante o último Turno só pode escolher lutar nos níveis Desengajado, Engajado ou Muito Engajado nesse turno. Um jogador que estava no nível de luta Muito Engajado durante o último turno só pode escolher lutar nos níveis Engajado ou Muito Engajado esse Turno.

Passo Dois: Marés de Batalha

Depois dos níveis de engajamento serem declarados, o MJ anuncia como a batalha está prosseguindo neste Turno de Batalha. A atual vantagem pode estar nula ou a favor de um dos lados na batalha. Se a batalha está indo contra o exército dos PJ's, é mais perigoso pessoalmente, mas há mais chances para uma virada heróica na batalha. Os generais de cada exército roam um contra o outro para determinar as Marés de Batalha, mas o MJ pode também simplificar as Marés de Batalha para se adequar melhor à história predeterminada.

Os generais dos exércitos que se enfrentam devem fazer uma Rolagem Disputada de Percepção/Batalha (Combate Massivo) para determinar quem está vencendo em cada Turno de Batalha. Se a diferença entre as duas rolagens é de 5 ou menos, a batalha é considerada estar indefinida por este Turno de Batalha.

Um número de fatores pode determinar essa rolagem. Usando esta tabela como orientação, o MJ pode criar diferentes modificadores para circunstâncias especiais.

Modificadores das Marés de Batalha

Nome	Modificador da Rolagem
Vantagem em Número	Vide Abaixo
Equipamento do exército significativamente superior (katanas contra ancinhos)	+5
Mais poder mágico que o exército inimigo (shugenjas, maho)	+5
Moral	Vide Abaixo
Terreno Vantajoso	+5
Ponto de Estreitamento	Vide Abaixo
Posições Defensivas	+3
Chuva no campo (Ataque)	-2
Chuva no campo (unidades de cavalaria)	-3
General tem a Vantagem: Caminho da Terra para o campo de batalha	+ (Nível de Perspicácia x 2)
General tem a Perícia Batalha (Combate Massivo)	Ênfase adicionada em dobro

Regras Adicionais Para Passo Dois

Vantagem Em Números

Esses bônus para a rolagem de Marés de Batalha na são cumulativos. Arredonde para baixo quando determinando uma vantagem numérica.

Vantagem de 2 para 1	+5
Vantagem de 3 para 1	+10
Vantagem de 4 para 1	+15
Vantagem de 5 para 1	+20
Vantagem de 6 ou mais para 1	+25

Pontos de Estreitamento

Sempre existem meios de garantir que um oponente não traga a força total de seus exércitos contra o seu exército. Um general sábio usa o terreno, armadilhas e outros métodos para manter uma parte do exército adversário inútil durante partes do ataque. Um inimigo só pode enviar um certo número de tropas pelo portal do castelo de uma vez, por exemplo. Um ponto estreito que negue ou limite a habilidade do oponente de usar toda sua força ou nega ou reduz a vantagem em número de seu oponente.

Moral

Se um exército vence duas rolagens consecutivas, ou vence uma rolagem com uma diferença maior que o dobro da do general inimigo, esse exército começa a ganhar impulso e as forças inimigas começam a se desmoralizar. Na próxima rolagem de batalha, o general vencedor ganha um bônus igual a um quinto da diferença do resultado da rolagem anterior (arredondando para baixo).

Táticas

No começo de cada Turno de Batalha, ,cada general deve decidir que táticas adotarão. Se as táticas de um general são tidas como eficazes contra o oponente, o MJ pode determinar um bônus apropriado. Isso é um bônus intencionalmente vago pois não há limite às possíveis estratégias que um general possa tentar. Poucos exemplos: usar lanceiros contra uma investida de cavalaria, enviar sabotadores para destruir as armas de cerco do oponente, ou usar um vento vantajoso para iniciar um incêndio que ameace o exército inimigo. O MJ deve determinar um bônus correspondente à criatividade e eficácia.

Exemplo: Akodo Jin conduz sua força de 100 infantarias pesadas do Leão contra um pequeno posto guardado por 300 soldados do Escorpião e liderados por Bayushi Toshimo. As tropas de Akodo Jin são soldados temperados pelas várias batalhas do Leão; Toshimo confia nos ninja Shosuro de suas tropas para minar a força de seu oponente. Apesar de Akodo Jin ter uma significativa vantagem numérica, as tropas de Bayushi Toshimo estiveram esperando pelo ataque por vários meses e construíram fortificações defensivas que serão difíceis de se transpor. Caso o exército Leão ataque, os ninja Shosuro estão prontos para acionarem armadilhas que desabarão uma parte da colina, tornando o exército do Leão incapaz de trazer toda sua força contra o posto. Esteve chovendo por três dias, apesar de parecer que o temporal pode terminar à noite.

Akodo Jin tem um bônus total de +10 à sua Rolagem de Percepção/Batalha (Combate Massivo); +15 por superar os números de seu inimigo em 3 por 1, +2 pela Nível 3 da Perícia Batalha, uma penalidade -2 pela chuva, e (apesar de não saber ainda) uma penalidade de -5 pela ponto de estreitamento parcial que os ninja Shosuro criarão com suas armadilhas. Bayushi Toshimo tem um bônus total de +10 à sua rolagem de Percepção/Batalha (Combate Massivo); +5 pelo posto ser terreno vantajoso, +3 pelas fortificações defensivas, e +2 pela Vantagem Caminho da Terra do general aplicável à área.

Tendo pesado os prós e os contras de lançar o ataque, Akodo Jin decide reter o ataque por mais um dia.

Passo Três: Determinação

Cada jogador faz uma rolagem de Percepção/Batalha (Combate Massivo) para verificar quão bem seu personagem está indo na batalha. Se ele tiver sucesso nessa rolagem, ele tem melhores chances de receber uma Oportunidade de batalha que afetará grandemente a batalha. Se falhar nessa rolagem, ele tem uma chance maior de receber Oportunidades de batalha mais perigosas. O NA para a Rolagem de Batalha (Combate Massivo) é determinado pelo nível de engajamento na batalha.

NA Para Determinação

Níveis de Atividade	NA
Reservas	25
Afastado	20
Engajado	15
Muito Engajado	10
Seu exército tem a vantagem neste Turno de Batalha	+5
O exército inimigo tem a vantagem nesse Turno de Batalha	-5
Já recusou uma Oportunidade de Batalha	-1
Já recusou duas Oportunidades de Batalha	-3

Cada jogador rola um dado e o adiciona seu Anel de Água à sua Perícia Batalha. Esta rolagem é modificada pelos seguintes itens:

Tabela de Modificadores de Batalha Massiva

Nível de Atividade	Modificador da Rolagem
Errou o NA da rolagem de Determinação por menos que 5	-2
Errou o NA da rolagem de Determinação por mais que 5	-4
Aumento com sucesso invocado na rolagem de Determinação	+1
Muito Engajado	10

O jogador então observa a Tabela de Batalha Massiva apropriada para sua situação, localiza seu resultado nela, e acha o que seu PC está fazendo durante esse Turno de Batalha.

Uma Oportunidade de Batalha é uma pequena luta ou cena que o jogador pode interpretar. Algumas Oportunidades de Batalha são feitas para serem completadas sozinho, algumas com a ajuda do grupo ou outros samurais PNJ's que estejam ao lado do jogador. O jogador não pode recusar uma Oportunidade de Batalha se já recusou duas nessa batalha.

Se a Batalha de Oportunidade não couber à batalha como o MJ queira, ele pode fazer o PJ refazer sua rolagem na Tabela de Batalha Massiva.

Passo Quatro: Resolução

Se o PJ cumpriu uma Oportunidade de Batalha, ele ganha todos os bônus de Glória que conseguiu nesse Turno.

É possível falhar numa Oportunidade de Batalha. Talvez o PJ perca o controle e corra da legião de berserkers Hida marchando em direção a ele. Talvez falhe em conduzir suas tropas para voltar pela brecha de novo. As penalidades por falha cabem ao MJ. Talvez o PJ morra. Talvez ele perca Glória, Honra e Status. Talvez nada aconteça, e apenas o PJ saberá sobre sua falha. A mais dura penalidade por falha, poderia ser o seppuku, e o personagem deve aceitar seu destino e morrer com honra. Essas são apenas sugestões e o MJ é livre para fazer o que deseje com PJ's que falhem.

Oportunidades de Batalha podem dar grandes recompensas, mas a um grande risco. Porém, negar o chamado da batalha também não é seguro. Falhar em aproveitar uma oportunidade pode gerar repercussões. Ao menos, seu general sofre uma penalidade Moral de -1 a futuras rolagens de Marés de Batalha. Pior ainda, o MJ pode determinar que o curso da batalha tenha mudado drasticamente por causa da sua falha em lidar com uma específica ameaça inimiga. (Falhar em investir numa linha exposta de shugenjas, por exemplos, poderia resultar nos shugenjas concluírem um ritual que causa severas baixas em suas tropas ou mesmo altera o terreno.)

Regras Especiais: Batalhas Navais

As regras para batalhas navais seguem as acima, com as seguintes exceções: o MJ pode usar a tabela de Batalha Massiva para batalhas navais ao invés das normais, misturar algumas Oportunidades de Batalha navais nas tabelas normais, ou ignorando-as.

Batalhas navais não têm o nível de engajamento Reservas. Quando dois navios estão engajados, nenhum pode abrigar Reservas: barcos são pequenos.

Unidades de cavalaria teriam pouco uso em campos de batalha navais e não ganham bônus por serem cavalarias. Ninguém pode lutar sobre as costas de um cavalo durante combates navais.

O movimento das ondas pode desequilibrar mesmo o mais forte samurai. Todos os PJ's devem fazer um teste de Agilidade/Atletismo a um NA de 15 no começo de cada Turno de Batalha para serem capazes de lutar efetivamente. PJ's que falhem recebem uma penalidade de +5 para todos os seus NA's por este Turno de Batalha.

Todos os feitiços de Fogo invocados uma batalha naval têm seus NA's aumentados por 5. Todos os feitiços de Água têm seus NA's reduzidos em 5.

Regras Especiais: Lutando Contra as Terras Sombrias

As regas para lutar contra oponentes das Terras Sombrias seguem as acima, com as seguintes exceções: o MJ pode usar as tabelas de Batalha Massiva para lutar contra as Terras Sombrias ao invés das tabelas normais, misturar algumas Oportunidades de Batalha nas tabelas normais ou ignora-las.

Um exército das Terras Sombrias não é afetado por moral e não pode ganhar quaisquer bônus por ter uma vantagem ou desvantagem em batalha, a menos que o exército tenha soldados humanos e das Terras Sombrias. Nesse caso, o MJ pode decidir que e exército das Terras Sombrias será afetado por moral.

Um exército das Terras Sombrias é uma temível visão a menos que as tropas estejam acostumadas a lutar contra os demônios. Toda rolagem de Batalha (Combate Massivo) têm seus NA's aumentados em 5 a menos que o jogador tenha a Perícia Conhecimento (Terras Sombrias).

Um exército enfrentando uma força das Terras Sombrias recebe uma penalidade moral de -2 a suas rolagens de Marés de Batalha e às Determinações dos PJ's.

Após a Batalha

Quaisquer ganhos de Status que ocorram como resultado de uma batalha devem ser confirmados por um samurai de maior Status que o PJ. Qualquer comportamento extraordinário deve resultar num adicional ganho de Status ou Glória; esses ganhos adicionais são deixados completamente a critério do MJ.

Tabela de Batalha Massiva 1A : Reservas

≤ 0:	Luta (1-4 Ashigarus)
1-3:	Luta (1-2 samurais, um Nível menor que o PJ)
4-6:	Luta (1-3 samurais, um nível menor que o PJ)
7-9:	Sem Oportunidade de Batalha
10-11:	Sem Oportunidade de Batalha
12-14:	Sem Oportunidade de Batalha
15-16:	Dom dos Shugenjas
17:	Orientar os Arqueiros
18 +:	Juntar-se à Batalha

Tabela de Batalha Massiva 1B : Afastado

≤ 0:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao PJ e 0-3 shugenjas de igual Nível)
1-3:	Luta (1-3 samurais, de igual Nível ao PJ)
4-6:	Luta (1-4 Ashigarus)
7-9:	Salvar um Oponente Caído
10-11:	Proteger o General
12-14:	Prepare-se Para Cavar Duas Sepulturas
15-16:	Luta (2-4 samurais, um nível menor que o PJ)
17:	Mostre-me Sua Postura
18 +:	Salvar um Companheiro Caído

Tabela de Batalha Massiva 1C: Engajado

≤ 0:	Luta (1-2 samurais de igual Nível ao PJ)
1-3:	"Guarde Este Chão!"
4-6:	Proteger o General
7-9:	Prepare-se Para Cavar Duas Sepulturas
10-11:	Massacre
12-14:	Salvar um Oponente Caído
15-16:	Ataque os Arqueiros
17:	Levante a Bandeira
18 +:	Quebre a Linha

Tabela de Batalha Massiva 1D: Muito Engajado

≤ 0:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao PJ e 1 shugenja de mesmo Nível)
1-3:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao PJ)
4-6:	Luta (2-4 samurais de um nível menor que o PJ)
7-9:	Mostre-me Sua Postura
10-11:	Ataque os Shugenjas
12-14:	Poucos Contra Muitos
15-16:	Um Tiro Claro
17:	"Guarde Este Chão!"
18 +:	Pegue a Bandeira Inimiga

Tabela de Batalha Massiva 2A: Naval — Afastado

≤ 0:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao PJ e 0-1 shugenja de igual Nível)
1-3:	Luta (1-3 samurais, de igual Nível ao PJ)
4-6:	Luta (1-4 Ashigarus)
7-9:	Mostre-me Sua Postura
10-11:	Proteger o General
12-14:	Prepare-se Para Cavar Duas Sepulturas
15-16:	Luta (2-4 samurais de um Nível menor que o do PJ)
17:	Mostre-me Sua Postura
18 +:	Salvar um Companheiro Caído

Tabela de Batalha Massiva 2B: Naval — Engajado

≤ 0:	Luta (1-2 samurais de igual Nível ao do PJ)
1-3:	Luta (1-5 Ashigarus)
4-6:	Proteger o General
7-9:	Prepare-se Para Cavar Duas Covas
10-11:	Massacre
12-14:	Salvar um Companheiro Caído
15-16:	Conduzir os Arqueiros
17:	Queimem as velas
18 +:	Velocidade de Colisão

Tabela de Batalha Massiva 2C: Naval — Muito Engajado

≤ 0:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao do PJ e 1 shugenja de igual Nível)
1-3:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao do PJ)
4-6:	Luta (2-4 samurais de um Nível a menos que o do PJ)
7-9:	Mostre-me Sua Postura
10-11:	Salvar Nosso Barco
12-14:	Poucos Contra Muitos
15-16:	Um Tiro Claro
17:	Queimem as Velas
18 +:	Salvar Nosso Barco

Tabela de Batalha Massiva 3A: Terras Sombrias — Reservas

≤ 0:	Luta (1-5 goblins)
1-3:	Luta (1-2 samurais Maculados com um Nível a menos que o PJ, ou um ogro)

4-6:	Luta (1-3 samurais de um Nível menor que o do PJ)
7-9:	Sem Oportunidade de Batalha
10-11:	Sem Oportunidade de Batalha
12-14:	Sem Oportunidade de Batalha
15-16:	Dom dos Shugenjas
17:	Orientar os Arqueiros
18 +:	Juntar-se à Batalha

Tabela de Batalha Massiva 3B: Terras Sombrias — Afastado

≤ 0:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao do PJ e 0-1 shugenja de igual nível)
1-3:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao do PJ)
4-6:	Salvar um Companheiro Caído
7-9:	Pelo Império
10-11:	Proteger o General
12-14:	Prepare-se Para Cavar Duas Covas
15-16:	Salvar um Companheiro Caído
17:	Loucura das Terras Sombrias
18 +:	Luta (1-2 ogros)

Tabela de Batalha Massiva 3C: Terras Sombrias — Engajado

≤ -1	Luta (3-8 goblins e 1 goblin guerreiro)
≤ 0:	Luta (1-2 samurais Maculados de igual Nível ao do PJ)
1-3:	"Guarde Este Chão!"
4-6:	Proteger o General
7-9:	Pelo Império
10-11:	Massacre
12-14:	Salvar um Oponente Ferido
15-16:	Orientar os Arqueiros
17:	Luta (1 Oni ou 2 Onis Menores)
18 +:	Luta (1-2 ogros)

Tabela de Batalha Massiva 3D: Terras Sombrias — Muito Engajado

≤ 0:	Luta (1-3 samurais Maculados de igual Nível ao do PJ e 1 maho-tsukai de igual Nível)
1-3:	Luta (1-3 samurais de igual Nível ao do PJ)
4-6:	Pelo Império
7-9:	Luta (1-2 ogros)
10-11:	Loucura das Terras Sombrias
12-14:	Poucos Contra Muitos
15-16:	Erga-se Contra a Escuridão
17:	"Guarde Este Chão!"
18 +:	Luta (1 Oni ou 2 Onis Menores)

Oportunidades de Batalha

Um Tiro Claro

A linha frontal se abre e você tem uma linha clara para o líder do exército inimigo para acerta-lo com um ataque à distância.

O NA para o tiro depende do comandante (tipicamente NA 30 ou mais). Um acerto vale 3 de Glória, mas provavelmente irá apenas ferir o comandante. Se a Oportunidade de Batalha tiver sucesso, o general inimigo tem -5 para suas rolagens de Marés de Batalha pelo resto da batalha.

Ataque os Arqueiros

De repente, seu personagem vê um caminho que leva direto às reservas do exército inimigo. Você tem uma oportunidade de atacar os arqueiros, assim criando uma oportunidade para os reforços investirem.

Se essa Oportunidade de Batalha tiver sucesso, o general inimigo tem uma penalidade de -3 às suas rolagens de Marés de Batalha para o próximo turno. O PJ ganha 2 de Glória.

Ataque os Shugenjas

Um vão se abre na batalha e seu personagem tem a oportunidade de atacar as reservas. Os shugenjas repentinamente param seus rituais de batalha assim que você corre em direção a eles!

Um ataque bem sucedido nos shugenjas inimigos, apesar de perigoso (eles direcionarão seus ataques a qualquer um que os ataque), pode ser a chave para a vitória. Se a Oportunidade de Batalha tiver sucesso, o general inimigo tem -5 às suas rolagens de Marés de Batalha pelos próximos dois Turnos de Batalha. O PJ ganha 3 de Glória.

Prepare-se Para Cavar Duas Sepulturas

Você vê um samurai do exército adversário matar um dos seus aliados. Você pode passar o resto da batalha procurando pelo samurai.

Se o PJ escolher perseguir seu inimigo, o PJ deve entrar no nível de engajamento e obter sucesso numa Rolagem Disputada de Percepção/Batalha. Se o PJ falhar, seu inimigo o despista. Se tiver sucesso, ele imediatamente inicia **Mostre-me Sua Postura** com seu inimigo. Se o inimigo desejar confrontar o PJ, ele pode ignorar a Rolagem Disputada de Percepção/Batalha e enfrentar o PJ diretamente.

Quebre a Linha

Você recebe o comando para investir na linha de frente.

O PJ deve lutar com 2-4 samurais de Nível 2 para atacar com sucesso a linha de frente. O PJ imediatamente move-se ao nível de atividade Muito Engajado. No próximo Turno de Batalha, subtraia 2 da rolagem do PJ, mas adicione 3 à rolagem de Maré de Batalha do general. O PJ ganha 2 de Glória.

Poucos Contra Muitos

Você observa enquanto um aliado investe no furor da batalha. Se ele continuar sem ajuda, ele logo será sucumbido pelos soldados inimigos, que se movem para cerca-lo. Você deve vir ao socorro de seu aliado ou ele perecerá imediatamente!

Trate essa Oportunidade de Batalha como uma luta contra 2-6 samurais de menor Nível que o PJ. Para finalizar esta Oportunidade de Batalha com sucesso, o aliado que o PJ está ajudando deve sobreviver. Se esta Oportunidade de Batalha tiver sucesso, o PJ ganha 3 de Glória e a gratidão de seu aliado.

Queimem as Velas

Uma maneira certa de atacar um barco inimigo é queimar suas velas e deixa-lo imóvel. Você é capaz de atirar em suas velas com flechas incendiárias!

O NA do disparo depende de quão longe o barco alvo está do barco do PJ (tipicamente NA 25 ou mais). Um tiro bem sucedido irá danificar seriamente o barco e dará uma penalidade -3 às rolagens de Marés de Batalhas do almirante inimigo pelo resto da batalha.

Pelo Império

Essas criaturas parecem não se importarem com as mortes de seus semelhantes. Eles intensificam seu ataque, ignorando as mortes que seu exército causa. De repente, você nota um guerreiro das Terras Sombrias gritando comando para a massiva horda. Talvez a morte de um de seus líderes dê alguma vantagem ao seu exército.

O PJ pode lutar contra um samurai Maculado (Nível 3-4), ou um Oni Menor (estatísticas podem ser encontradas na Seção Mácula das Terras Sombrias do Tomo do Ar, pág. 216), ou o que quer que o MJ determine apropriado. Se o PJ tiver sucesso, ele ganha 3 de Glória. O exército inimigo é afetado por quaisquer penalidades de Morais no próximo Turno de Batalha, e o general inimigo sofre uma penalidade adicional de -3 às suas rolagens de Marés de Batalha durante o próximo Turno de Batalha.

"Guarde Este Chão!"

Seu líder lhe diz para manter a linha! Você deve permanecer em seu atual nível de engajamento, mas se suas tropas segurarem suas posições, você ganhará grande Glória.

O grupo deve conservar a linha contra esses inimigos.

Engajado: samurais (de igual Nível) em número igual ao grupo de PJ's; +2 de Glória.

Muito Engajado: Samurais (de igual Nível) de número igual ao grupo de PJ's mais 4; +4 de Glória.

Junte-se à Batalha

Em sua posição nas reservas do exército, você vê um buraco na estratégia do general. Talvez agora seja hora de levar sua força à batalha!

O PJ pode escolher mover sua posição ao nível de atividade Afastado. Se escolher fazer isso, ele imediatamente rola novamente na Tabela de Combate Massivo Afastado, sem modificadores à rolagem.

Massacre

Você e suas tropas em sua unidade vêem um comandante inimigo no meio da batalha sem guardiões, separado no caos da batalha. Apesar de não ser a coisa mais honrada a fazer, massacra-lo poderia dar a seu exército uma vantagem decisiva.

Se o PJ ignorar essa Oportunidade de Batalha, ele não recebe penalidades. O PJ (e mais quem estiver na unidade) pode declarar ataque a um samurai de Nível 3-4. Se a Oportunidade de Batalha tiver sucesso, o general inimigo sofre uma penalidade -5 à sua rolagem de Marés de Batalha no próximo turno.

Levante a Bandeira

Você vê o guardião do estandarte cair em meio às flechas. Você tem a oportunidade de carregar o estandarte do exército, levantando a moral de seu exército. Porém, o portador da bandeira é um alvo escolhido pelos soldados inimigos.

O PJ que aceite carregar a bandeira do exército será atacado por muitos samurais e arqueiros todo Turno de Batalha até que abandone a bandeira. Durante cada Turno de Batalha que o PJ segure a bandeira, seu general ganha um bônus +3 à sua rolagem de Marés de Batalha.

Proteger o General

Você de repente vem ao general do exército, que perdeu sua guarda pessoal. O general comanda que fique ao seu lado e o proteja de ataques. Você deve segui-lo onde quer que vá (alguns generais são mais corajosos que outros).

Direcione o nível de atividade deste PJ pelo resto da batalha. O PJ ganha um ponto de Glória a cada Turno de Batalha.

Orientar os Arqueiros

Um bravo soldado inimigo chegou aos níveis dos arqueiros e os arqueiros de seu exército estão em desordem. Você deve reorganizar suas tropas de artilharia e prepara-las a lutar mais uma vez.

O PJ deve usar suas palavras inspiradoras e rolar Atenção/Narração (Oratória) contra um NA 15 para ser bem sucedido. Se tiver sucesso, seu general ganha +1 para sua próxima rolagem de Marés de Batalha, e o PJ ganha 1 ponto de Glória. Se essa Oportunidade de Batalha falhar ou for recusada, seu general perde -1 para sua próxima rolagem de Marés de Batalha.

Velocidade de Colisão

O capitão de seu barco grita "Colisão!". Você deve se colocar dentro do barco inimigo enquanto seu barco adentra o calor da batalha.

Se o PJ aceitar esta Oportunidade de Batalha, ele deve se colocar no nível de atividade Muito Engajado. Ele deve lutar contra 1-4 samurais de um Nível menor que o do PJ. O PJ ganha um ponto de Glória.

Salvar um Companheiro Caído

No meio da batalha, você nota que um aliado caiu! Você tem a oportunidade de salva-lo.

Enquanto estiver salvando seu aliado, o PJ não pode desfrutar de nenhuma outra Oportunidade de Batalha. A cada Turno de Batalha, o PJ enfrenta dois ou três oponentes de Nível 1 ou 2. Se o PJ defender com sucesso seu aliado caído, ele ganha um ponto adicional de Glória para cada Turno de Batalha (e o aliado pode desejar recompensa-lo com presentes em troca de sua vida).

Salvar um Oponente Ferido

Entre gritos, você ouve um inimigo ferido. Ele lhe pede para que o ajude. Você pode ignora-lo sem penalidade (ele está agindo covardemente, afinal), mas se ajuda-lo, ele estará moralmente endividado a você. O oponente também poderá ser útil como refém valioso para ser usado em negociações com o inimigo.

O PJ deve se mover ao nível de atividade das Reservas assim que puder. O PJ não ganha bônus por completar esta Oportunidade de Batalha.

Salve Nosso Barco

Seu barco se tornou alvo de pesado fogo pela batalha inteira, e agora você percebe que sofreu danos estruturais. Em poucos momentos ele afundará, e sem aviso seus tripulantes morrerão. Você deve avisar os outros e ajuda-los a evacuar o navio.

Se o PJ salvar com sucesso as vidas de seus tripulantes, ele ganha 3 pontos de Glória.

Loucura das Terras Sombrias

A maldição das Terras Sombrias afeta aqueles que lutam ao seu lado quando caem ao chão, gritando. Poucos momentos depois, eles se levantam de novo — com um brilho maligno em seus olhos.

O PJ deve lutar contra 1-4 samurais Maculados de igual Nível (caso Muito Engajado) ou um a menos (se Engajado). O PJ ganha 1 de Glória se tiver sucesso. Se o PJ falhar nessa Oportunidade de Batalha, seu general tem uma penalidade de -3 às suas rolagens de Marés de Batalha no próximo Turno de Batalha.

Mostre-me Sua Postura

Um comandante inimigo lhe nota e o desafia em alta voz para um duelo.

Se o PJ aceitar, inicie um duelo contra um samurai de Nível 2 ou 3. se o PJ vencer, ele ganha um Ponto de Glória para cada Nível de Glória de seu oponente; adicionalmente, seu general ganha um bônus +2 às suas rolagens de Marés de Batalha no próximo turno.

Dom dos Shugenjas

Um dos shugenjas de seu exército lhe alvejou com um feitiço.

O MJ decide que feitiço é; alternadamente, apenas considere que um dos Atributos ou Perícia do PJ está um nível maior até o final da batalha.

Luta

Essa Oportunidade de Batalha dá ao PJ uma escolha de lutar contra um número de inimigos determinado na Tabela de Batalha Massiva. Um PJ precisa apenas forçar seus inimigos a abandonarem a luta para obter sucesso nessa Oportunidade de Batalha; ele não precisa mata-los. Se o PJ tiver sucesso nessa Oportunidade de Batalha, adicione +1 às rolagens de Marés de Batalha no próximo Turno de Batalha.

Erga-se Contra a Escuridão

As tropas de ashigarus e alguns samurais covardes em seu exército não estão acostumados a lutarem contra os grotescos

morto-vivos e a legião de pesadelos. Eles se espalham e correm ao verem um gigantesco Oni vagarosamente marchar em sua direção. Se você derrotar a besta, talvez seu exemplo levante a moral de seu exército.

O PJ pode lutar contra um Oni Menor (estatísticas podem ser achadas na seção de Mácula das Terras Sombrias no Tomo do Ar, pág. 216). Se ele tiver sucesso, o PJ ganha 4 de Glória e seu general ganha +3 à sua rolagem de Marés de Batalha no próximo turno. Se falhar, ou se a Oportunidade de Batalha for recusada, o general sofre -5 à sua rolagem de Marés de Batalha no próximo Turno de Batalha e perde quaisquer bônus de Moral que tenha conseguido para a rolagem.

Pegue a Bandeira Inimiga

Entre o sangue e a carnificina você avista o guardião do estandarte do exército inimigo. Você tem a oportunidade de pegar a bandeira inimiga! Você deve matar o portador em combate para pegá-la. Se a pegar, você deve tentar leva-la para suas Reservas.

Sem a ajuda do exército do PJ, esta Oportunidade de Batalha seria impossível de se completar. Enquanto o PJ segura a bandeira inimiga, ele não pode entrar em qualquer outra Oportunidade de Batalha. A cada Turno de Batalha, o PJ é atacado por um dado de inimigos de igual Nível ao seu.

Em cada Turno de Batalha que a bandeira inimiga continue em posse do PJ, dê uma penalidade de -5 à rolagem do exército inimigo para determinar vantagem. Quando esta Oportunidade de Batalha terminar, o PJ ganha um Nível completo de Glória.

Lutando Como Grupo

Batalha é uma atividade caótica e perigosa, e heróis despreparados indubitavelmente falharão caso se atirem à batalha sem apoio. Se mais que um PJ está no mesmo nível de engajamento no começo do passo de Determinação, ,eles têm a opção de lutarem juntos em todas as Oportunidades de Batalha deste turno.

Se os jogadores decidirem lutar juntos, todos os ganhos de Glória e Status são divididos entre os PJ's, arredondados para cima. Em Oportunidades de Batalha com bônus variáveis (como **Salvar um Companheiro Caído, Salvar um Oponente Ferido,** ou **Dom dos Shugenjas**), o MJ pode escolher qual PJ se saiu melhor para receber os benefícios, ou simplesmente espalhar os benefícios para todo o grupo. Talvez o soldado aliado que os PJ's salvem se sinta endividado ao grupo inteiro, ou o shugenja decida aplicar seu feitiço ao melhor guerreiro do grupo.

Para determinar qual Oportunidade de Batalha o grupo recebe, todos os jogadores fazem suas rolagens na Tabela de Combate Massivo. Eles então adicionam seus resultados e dividem pelo número de PJ's no grupo, arredondando para baixo. O resultado na Tabela de Batalha Massiva é a única Oportunidade de Batalha que o grupo recebe, independente de quantas pessoas estão no grupo.

O MJ pode decidir adicionar mais oponentes às Oportunidades de Batalha quando os jogadores lutam em grupo, mas não é necessário — a batalha por si só já é algo mortífero.

Experiência e Progressão de Personagem

Pontos de Experiência

Enquanto os personagens se aventuram em Rokugan, eles melhoram suas habilidades pela prática e pela experiência. Para representar isso no jogo, os personagens recebem Pontos de Experiência ao final de cada seção. Esses pontos põem ser gastos para aumentar Perícias ou Atributos, adquirir novas Vantagens, quitar Desvantagens existentes, ou comprar habilidades especiais como Katas (descritos neste capítulo). O custo para aumentar uma Perícia ou Atributo é como se segue:

- Aumentar uma Perícia custa um número de Pontos de Experiência igual ao seu novo Nível. Exemplo: Comprar uma nova Perícia no Nível 1 custa 1 ponto; aumentar uma Perícia do Nível 3 para o Nível 4 custaria 4 pontos.
- Aumentar um Atributo custa um número de Pontos de Experiência igual ao seu novo Nível x 4. Exemplos: Aumentar Vigor do Nível 2 para o Nível 3 custa 12 pontos; aumentar Atenção do Nível 4 para o Nível 5 custa 20 pontos.
- Aumentar o Anel de Vácuo, que não tem Atributos individuais, custa um número de Pontos de Experiência igual ao novo Nível x 4. Exemplo: Aumentar Vácuo do Nível 2 para o Nível 3 custaria 12 Pontos de Experiência.
- Adquirir Vantagens, Katas ou Kihos custa uma quantidade de Pontos de Experiência igual descrito na explicação individual. Quitar uma Desvantagem custa um número de Pontos de Experiência igual ao dobro de Pontos de Personagem recebidos quando a Desvantagem foi adquirida, e requer o desenvolvimento determinado do personagem de acordo com o MJ (um Inimigo Jurado, por exemplo, não poderia lhe incomodar se você já ficou em paz com ele — ou o matou). Vantagens com o descritor "Inata" não podem ser adquiridas com Pontos de Experiência. Vantagens com o descritor "Obtida" não podem ser adquiridas não só até que não se tenha pago Pontos de Experiência suficientes, mas também satisfeito os requerimentos do MJ. Para obter Benção de Benten, por exemplo, você precisa do favor de Benten. O MJ pode conceder Vantagens Obtidas de graça (como Aliados) se achar que um personagem as mereceu, e pode similarmente remover os custos de quaisquer Desvantagens que ache que um personagem tenha superado.

Progressão do Personagem

Pontos de Experiência significam o reflexo da perfeição contínua das Perícias e habilidades de um personagem. Enquanto na verdade o processo de provação de si é longo e requer anos ou décadas, um jogo de interpretação tende a apresentar tais padrões a uma luz mais cinematográfica.

Usar experiência para avançar os Atributos de um personagem é o mais básico nível de auto-provação. À medida que um personagem melhora suas habilidades físicas, ele se torna mais forte, ágil e possuidor de maior vigor. Uma vida de estudos pode levar um estudante a constantemente melhorar sua inteligência e o corpo de seu conhecimento, enquanto mais tempo gasto na companhia dos outros melhora suas habilidades de reconhecer e interpretar o que os outros estão fazendo. Tudo isso pode ser representado pelo gasto de Pontos de Experiência em Atributos, físicos e mentais.

Perícias são mais específicos que Atributos, e deveriam, teoricamente, apenas serem melhoradas através de prática direta. Um bushi servindo nas linhas frontais de uma batalha por semanas teria poucas oportunidades de melhorar sua Perícia em arranjo floral, e um estudante nas livrarias teria poucas chances de exercitar suas artes marciais prediletas. Para verdadeiramente capturar a essência de Rokugan, os jogadores devem escolher aumentar Perícias baseados na natureza das aventuras que experimentaram.

Vácuo é o único entre os Atributos dos personagens que não tem explicação específica. É uma medida da conexão inata de um indivíduo ao universo, uma representação de unidade com todas as coisas e com o nada. Aumentar o Vácuo de um personagem deve representar um novo nível de entendimento na consciência do personagem, ou talvez um encontro de iluminação com algo além dos meros mortais.

Comprar Vantagens deve ser feito com a aprovação do Mestre de Jogo. Idealmente, esses benefícios devem ser adquiridos através de interpretação, mas se um jogador está interessado em benefícios mecânicos, então comprar Vantagens pode ser apropriado. Similarmente, quitar Desvantagens pode remover penalidades significativas dos personagens, sempre um incômodo notório. Novamente, esta é uma questão a ser decidida pelo julgamento do Mestre de Jogo, e devem ser obtidas apenas através de circunstâncias representadas no jogo.

Distribuindo Pontos de Experiência

O número de Pontos de Experiência concedidos pelo MJ no final de cada seção depende unicamente da visão da campanha. Se o MJ acha que teve uma extremamente longa campanha, pode ser apropriado que os personagens avancem devagar. Se a campanha é planejada como relativamente curta, o MJ pode conceder uma maior quantidade Experiência por seção para que os jogadores possam ver seus personagens progredirem. Uma curva de experiência gentil variaria de 1-3 Pontos de Experiência para cada jogador por seção, enquanto uma extremamente generosa curva ofereceria de 8-10 Pontos de Experiência por seção.

O MJ é incentivado a conceder Pontos de Experiência adicionais por interpretações inteligentes. Heroísmo extraordinário, humor ou esperteza também podem resultar em tais recompensas, mas cabe à opção final do MJ que comportamentos serão recompensados. Um MJ pode usar recompensas de Experiência para incentivar todo tipo de atividade, como permanecer interpretando, avançar a história ou aderir os ideais do bushido. Também é divertido às vezes envolver os jogadores. Tente conduzir uma votação no final de cada seção, deixando que cada jogador escolha uma pessoa (que não seja ele mesmo) que fez o melhor trabalho de interpretação de seu personagem. Então conceda aos jogadores com mais votos alguns bônus de Pontos de Experiência.

Lembre que o Nível de Perspicácia não é o árbitro final da qualidade de um personagem. Personagens de iguais níveis de poder podem ter Níveis de Perspicácia bem diferentes por causa de algumas opções do personagem, como Vantagens e Katas, que aumentam o poder geral do personagem e versatilidade mas não oferecem Perspicácia. Isso é intencional, forçando os jogadores a escolherem entre essas opções e novas Técnicas de Nível. Também, Atributos e Perícias se tornam mais caros à medida que os personagens os aumentam. Isso faz com que personagens que gastem seus Pontos de maneira equilibrada, aumentando todos os seus Atributos e Perícias, ganhem novas Técnicas mais rapidamente do que um personagem que se concentra numa área de Atributo ou Perícias. Isso sustenta diretamente o conceito rokugani de iluminação assim como os ideais de um samurai: que um indivíduo verdadeiramente completo não pode ignorar aspectos nem físicos nem metais da existência.

Tomo do Ar

Nos sopés da Grande Escalada, está um pequeno templo dedicado a Benten, Fortuna do Amor Romântico. Miya Sukejuro viajou muito para achar esse lugar. Enquanto o jovem heráldico fazia seu caminho pelo tortuoso caminho da montanha, ele percebeu que suas pegadas estavam repletas de um novo tipo de energia. Era bom estar tão próximo de seu objetivo. Os degraus de madeira estalavam gentilmente enquanto ele os pisava. Ele cheirou a rica fragrância de incenso o esperando lá dentro, e ouviu uma baixa e melódica voz cantando suavemente, ele empurrou a porta de madeira para o lado e adentrou.

Uma estátua da deusa dominava a pequena sala interna. Ela parecia olhar para Sukejuro com um sorriso curioso e ciente. Apenas um sacerdote estava ajoelhado no piso diante da estátua, de costas para a porta. Ele era um pequeno, valho homem quase perdido dentro de suas volumosas vestes. Sukejuro estava surpreso ao ver que o velho estava cantando; ele não esperava que um som tão puro viesse de alguém tão castigado pelo tempo. A canção se perdia nos ventos. O velho homem se ergueu e se virou para ver Sukejuro, ele esticou sua face num sorriso passivo. Sukejuro se curvou diante do homem, e retribuiu o gesto, de algum modo mais sutil.

"Finalmente está aqui," ele disse com um sorriso.

"Finalmente?" perguntou Sukejuro, confuso. "Como sabia que eu estava por vir? Só vim a este lugar por acaso. Eu só estava em meu caminho de volta a Shiro Tamori."

"Acaso?" perguntou o velho homem, levantando uma sobrancelha. "O que é acaso? Há uma dúzia de estradas mais viajadas entre essas montanhas, todas mais hospitaleiras que esta, muitas delas oferecem uma viagem mais rápida. Por que pegou esta?"

"Porque não estava com pressa," respondeu Sukejuro, incomodamente. "Nunca vi essa parte das montanhas antes, e esperava que a exploração me trouxesse paz mental."

"As montanhas atraíram você," disse o homem, assentindo. "Ouvi o chamado delas uma vez também. Senti você se aproximar, e pedi que elas o guiassem para cá."

"Se diz assim, sama," disse Sukejuro com um sorriso largo.

"Confesso estar surpreso em ver a natureza de meu visitante," ele disse. "Que negócios trazem um Arauto Imperial a essas montanhas, e ainda lhe oferecem o luxo de tomar a estrada longa?"

"Não estou aqui a negócios Imperiais." Respondeu Sukejuro. "Me disseram que tenho potencial para me tornar um shugenja, e vim aprender com os Tamori."

"Um shugenja?" perguntou o homem, intrigado. "Por que as Famílias Imperiais o mandariam para um lugar tão remoto? Os Seppun tem muitas escolas excelentes de shugenjas."

"Porque minha mãe era do Dragão," respondeu Sukejuro. "meu pai que os Tamori podem me ensinar mistérios que os Seppun nunca entenderiam."

"Verdade," disse o velho. "Apesar dos Seppun poderem dizer o mesmo também. O universo é um lugar vasto, Sukejuro-san, e nenhum de nós têm olhos largos o suficiente para vê-lo por completo."

"Talvez," respondeu Sukejuro. "mas temo que não tenha visto o bastante. Minha mãe crê que possuo grande poder mágico, mas vi o que shugenjas podem fazer. Não posso invocar chamas ou andar sobre o ar. Não posso falar com montanhas. Temo que chegarei a Shiro Tamori apenas para descobrir que ela estava errada, e que não tenho magia. Temo que vim aqui apenas para ser uma falha para minha família."

O velho homem sorriu. "Então não falhe. Olhe para isso e me diga o que vê." Ele fechou seus olhos e de repente o ar se esvaiu do templo. O vento se agitou rapidamente, soprando por entre Sukejuro e o sacerdote, agitando os pegadores de espíritos que pendiam no teto. As velas que queimavam à base da estátua da Fortuna tremiam e ameaçavam se extinguir, mas então suas chamas se levantaram com um rugido desafiante, ardendo numa pequena tempestade verde. Sukejuro sentiu a terra sob seus pés tremer, o oratório inteiro se agitando com o poder da magia. Sukejuro caiu de joelhos. Cheio de medo, ele imaginou que o templo cairia e rezou para que a tempestade terminasse. O vento diminuiu. A terra parou. O fogo voltou a ser apenas pontos de luz.

"Eu vi poder," sussurrou Sukejuro. "Um poder maior do que qualquer um que possua, poder maior do que qualquer um que eu venha a dominar."

"Então você viu a verdade," disse o velho sacerdote. "Um shugenja não possui tal poder. Ele não domina tal poder. Tais forças pertencem apenas aos kamis. Se mostrarmos a eles o respeito que é devido, oferecermos a eles os tributos que merecem, os espíritos retornarão suas devoções. Foram os kamis, não eu, que fizeram as coisas que viu aqui. Meramente direcionei suas ações. Um shugenja deve sempre se lembrar que os espíritos não são seus escravos. Você crê que não pode comandar os kamis porque respeita o poder deles demais, e por isso creio que dará um excelente shugenja."

"Mas não posso ouvir os espíritos como você faz," disse Sukejuro. "Não posso falar com eles."

O velho riu de novo. "O feitiço que invoquei foi um bastante simples; coloquei os espíritos em movimento e os deixei aos seus próprios intentos. Foi você que os silenciou de novo, Sukejuro."

"Eu?" ele perguntou. "Não fiz nada senão rezar para que o terremoto parasse."

"E o fez," disse o velho sacerdote. "Dizem que um homem que viva para sempre nas montanhas não pode ver a beleza delas. É o mesmo com você. Você acha que não pode ouvir os kamis falar porque sempre ouviu seus sussurros. Me diga, Sukejuro. Você sente uma paz interminável aqui? Uma sensação de paciência e eternidade? Isso é a montanha. Você sente uma energia incessante? Uma sensação de que uma coisa que está além do próximo horizonte deve ser imediatamente descoberta? Esse é o vento. Você ouve essas coisas, Sukejuro. É tão natural para você que nem mesmo as reconhece."

"Acho que compreendo," disse Sukejuro, sua voz cheia de ânsia. "Foi por isso que me trouxe aqui? Você sentiu que eu estava em necessidade?"

"Para falar a verdade, não." Disse o velho com um sorriso matreiro. "Estava esperando alguém para me ajudar a varrer o templo."

O Caminho dos Kamis

Contos de poderosos shugenjas comandando as forças dos elementos de maneiras espetaculares — invocar uma tempestade furiosa em dia claro, incinerar inimigos às dúzias, comandar a terra pra se erguer e proteger um vilarejo de bandidos assaltantes, ou trazer enchentes a terras afastadas da costa permeiam a história rokugani. Essas histórias dificilmente revelam a verdadeira natureza do poder de um shugenja, precisamente que ele não tem habilidade alguma senão falar com os espíritos elementais ao redor dele. Em Rokugan, os Cinco Elementos coexistem para criar a realidade, e aqueles que podem se comunicar com os kamis têm a habilidade de falar com as próprias forças que governam o universo. Como resultado, toda manifestação de poder de um shugenja, desde uma brisa

menor até um furioso tornado, não é nada mais do que os elementos respondendo à convocação do invocador. O poder da maho, a magia corrompida, vem de lugares diferentes mas se aplica aos mesmos princípios. Espíritos corrompidos conhecidos como kansen, servem à vontade do maho-tsukai... Por um preço. Pela dor e sofrimento oferecidos, e por um sacrifício de sangue para completar a barganha.

Os kamis são entidades sentinelas com um campo de percepção animal. Como formigas operárias, cada tipo de kami compreende seu papel — um espírito da água vive como parte de um riacho, ou um espírito de rocha que habite uma pequena pedra — e mantêm suas posições ao que melhor convir com suas habilidades. Como outros animais, porém, eles respondem àqueles que podem falar com eles inconscientemente das conseqüências de suas ações. Kamis não têm qualidades natas mas apenas refletem aspectos da natureza como a chuva e o vento. Kamis do fogo podem igualmente ser igualmente solícitos ao serem solicitados a aquecer uma chaleira para visitas como atacar os inimigos de um shugenja. O que importa é a conexão do shugenja aos espíritos elementais e como ele a mantém. Apesar de não criticarem suas tarefas, os kamis ainda são crias dos Paraísos Celestiais e podem ficar ofendidos por certos abusos da ordem natural das coisas. Além disso, os kamis devem ser tratados como aliados honrados por aqueles que desejam usar seus poderes e como cães servis dos shugenjas. Comumente isso é obtido através do uso de ofuda, manuscritos de preces, que são ritualmente abençoados depois de serem inscritos com um cântico de alguma natureza. O ofuda serve como elo e chave ao poder de vários shugenjas, mesmo que eventualmente um shugenja possa aprender a direcionar os kamis sem tais ferramentas.

Muito semelhante à estrutura de castas de Rokugan, tanto kamis maiores e menores habitam o mundo. Feitiços e preces poderosas invocam espíritos mais poderosos, e alguns kamis não ficam satisfeitos com uma prece típica ou manuscrito. Em alguns casos, os espíritos exigem uma oferenda de algum tipo para comprovar que o shugenja porta a devida dedicação e reverência. Assim como samurais menores demonstram obediência aos seus senhores através de serviços, esses kamis maiores extraem seus preços quando um feitiço é invocado ou atrasa a demanda para imediatamente depois disso. Kamis poderosos para se manifestarem e fazer tais demandas obviamente não são entidades com as quais os shugenjas sábios buscam inimizade, o que quer que o kami requeira deve ser pago para satisfazer tanto ao kami quanto à honra do shugenja.

Shugenjas excepcionalmente poderosos ou talentosos sabem como invocar feitiços sem tais ajudas materiais como manuscritos ou sacrifícios rituais devido a um extraordinário laço entre o shugenja os kamis, resultando nas "habilidades inatas". Tais feitiços podem ser invocados com poucas palavras e gestos pelo shugenja, ou em certos casos, um pensamento. Figuras como Isawa Sezaru (irmão do Imperador) e Naka Tokei (o Grande Mestre dos Elementos) compartilham dessas fortes conexões. Shugenjas com esse nível de concentração aos elementos às vezes nem precisam pensar na magia que desejam invocar — os kamis podem predizer e proteger seu amado amigo depois que tal laço foi firmado.

Por todas as naturezas religiosas de Rokugan, há aqueles que vêem a magia como algo mais científico do que sobrenatural. Eles mostram a correta reverência aos kamis para obter seus resultados, mas abordam o estudo da magia com uma mente muito mais calculista do que os invocadores que vêem os kamis como amigos. Apesar de não ser uma atitude inteiramente blasfema, muitos shugenjas cometeram o engano de perceberem os kamis como pouco mais que ferramentas que dançam às suas vontades. Normalmente, quando os kamis se recusam a ajudar o shugenja ofensivo ou mesmo se tornam muito mais voluntários a ataca-lo ao comando de outro, tais noções absurdas se dissipam rapidamente.

Cosmologia, Reinos Espirituais e Pós-Vida

Os Kamis, o Sol e a Lua

O universo começou com Nada, e pelo medo, desejo e arrependimento, Nada criou o mundo. Com a criação do mundo, veio o nascimento dos Três Grandes Deuses Cujos Nomes Não Podem Ser Ditos, que reconheceram a necessidade de trazer ordem ao mundo e criaram Onnotangu (Lorde Lua) e Amaterasu (Lady Sol) para isso.

Os filhos de Lady Sol e Lorde Lua eram os Kamis: Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng, Hantei e Ryoshun. Onnotangu temia que seus filhos ficassem muito poderosos e o destruíssem, então escolheu devorar seus filhos. Horrorizada, Amaterasu enganou Lorde Lua ao comer uma pedra ao invés do jovem Hantei, e pôs o poderoso deus para dormir com um chá drogado. Lorde Lua dormiu por um longo tempo, e quando acordou, achou Hantei, agora crescido e preparado para a batalha, pronto para enfrenta-lo. Hantei cortou o estômago de seu pai, jogando seus irmãos e irmãs à terra abaixo. Apenas Ryoshun, que morreu dentro do estômago de seu pai, não caiu no reino mortal. Lorde Lua pegou o jovem Fu Leng, mas Hantei arrancou a mão de seu pai. Assim que Fu Leng caiu, ele se agarrou em Hantei, fazendo com que todas os filhos sobreviventes do Sol e da Lua caíssem no mundo abaixo.

Quando tocaram a terra, cada um dos Kamis perdeu muito de suas divindades. Eles estavam incapacitados de voltarem aos Céus. Ao invés disso, os Kamis escolheram ficar no Ningen-do e liderarem as espalhadas tribos da humanidade achadas ali. Um grande torneio entre os Kamis resultou na vitória de Hantei, e em sua coroação como o primeiro Imperador.

Fu Leng não estava presente no torneio, tendo caído muito mais longe de onde caíram os outros Kamis, atravessando os véus entre os Reinos Espirituais, caindo no próprio Jigoku. Foi lá que os poderes malignos do Jigoku transformaram Fu Leng no terrível deus louco que é hoje. Não se sabe se Jigoku realmente quis que Fu Leng fosse seu governante para sempre, ou se o Reino Espiritual subestimou o poder do deus e este foi escravizado.

Como se espera, todos os clãs prestam homenagem ao Kami que fundou o seu clã. Mesmo os estranhos habitantes das Terras Sombrias cultuam Fu Leng com a mesma fiel reverência. Isso se enlaça consideravelmente com a prática da crença nos ancestrais, descritas abaixo, pois oratórios familiares são tipicamente não só devotados aos Kamis fundadores, mas também a vários membros da família também. Um oratório familiar nas terras Akodo, por exemplo, pode reverenciar ao próprio Akodo, mas também campeão falecido Akodo Arasou, e grandes outros heróis do passado da família. Isso não é visto como sinal de desrespeito, nem como diminuição à devoção do oratório ao Kami. Ao invés disso, é uma maneira de reverenciar ao Kami e aqueles que viveram sob o seu legado. Rezar ao espírito de Akodo Arasou, um samurai Leão, também honra a Akodo. Ao usar o nome da família Akodo com honra também faz com que todos os samurais honrem a Akodo.

Além das fronteiras das posses do clã, o Kami associado com este clã nem sempre é cultuado exceto por samurais viajantes ou por monges. Hida, por exemplo, não é cultuado nas terras do Escorpião ou da Garça, apesar desses clãs tomarem muito cuidado para nunca desrespeitarem a memória do Kami. Fazer isso, mesmo durante tempos de guerra, é convidar a ira dos Céus — geralmente considerado um tolo e arrogante rumo de ação. Samurais sábios são sempre cautelosos quando falando mal de Fu Leng. Apesar de indiscutivelmente maligno, ele ainda é um deus e não pode ser provocado. Muitos evitam até mesmo falar o nome de Fu Leng, cientes da atenção que tal ação atrairia. Hantei, por outro lado, é reverenciado em todo o Império. Mesmo aqueles que acham culpa nos descendentes do Filho dos Céus não podem negar que Rokugan nunca teria sobrevivido ou mesmo vindo a existir completamente

sem sua sabedoria e orientação. Ao extremo mínimo haverá um oratório à linhagem Hantei no palácio de cada família governante.

Adicionalmente com a invocação de seus descendentes e semelhantes, os Kamis também são invocados para aqueles que desejam ter sucesso nas áreas onde um Kami em particular se destacou. Artistas, por exemplo, normalmente invocam o nome da lady Doji ou, menos freqüentemente, Shiba, ou daqueles bem conhecidos pela apreciação da, ou talentos nas artes. Semelhantemente, Hida poderia ser invocado por força ou resistência, Bayushi por malícia, etc. Novamente, isto é mais comum entre membros do mesmo clã que o Kami, mas não exclusivamente. Mesmo um Mantis chamaria a Akodo por coragem, apesar de obviamente um Unicórnio que esteja lutando contra um samurai do Leão ser menos propício a isso.

O culto a Ryoshun é um pouco diferente do que os de outros Kamis. Até poucas décadas atrás, durante a Batalha do Portal do Esquecimento, os rokuganis estavam inconscientes da existência de Ryoshun. Por séculos ele protegeu a Fenda — a passagem entre Yomi, o reino dos ancestrais honrados, e o Jigoku, o reino infernal da corrupção. Depois que os portais para o Yomi foram abertos durante o conflito entre os clãs e a Escuridão Enganosa, o espírito de Ryoshun se moveu para o Meido, o reino dos mortos. Ryoshun agora guarda o pós-vida, e muitos oram a ele depois da morte de algum parente para que ele os leve ao seu lugar no próximo mundo.

Fu Leng

De todos os Kamis, Fu Leng é indubitavelmente o mais poderoso. A inteligência maligna do Jigoku o mudou e o corrompeu, mas derramou magia negra sobre ele de modo que nenhum dos outros Kamis poderia compreender. Por duas vezes na história de Rokugan, as forças de Fu Leng chegaram precariamente perto de massacrar e destruir o Império, refazendo-o uma maligna e destorcida forma de si mesmo. Nas duas vezes, foram os humanos que derrotaram o deus negro, mas por uma pequena margem. Incontáveis tragédias menores têm se erguido devido às maquinações dos seguidores de Fu Leng, e o sinistro império dos Perdidos agora se ergue nas Terras Sombrias como um lembrete vivo da loucura e poder de Fu Leng.

Não é necessário dizer que fora das Terras Sombrias ninguém cultua Fu Leng abertamente. Seu poder é certamente reconhecido, e sua influência é muito evidente nos perigos das Terras Sombrias ao sul de Rokugan. A maioria o amaldiçoa, mas muitos preferem nem falar ou pensar no seu nome. O nome "Fu Leng", na verdade, não é o nome original de Fu Leng, mas um inventado para proteger os tolos de falarem o nome verdadeiro do Deus Negro. Percebendo o poder dos nomes, até mesmo Fu Leng participou dessa duplicidade, referindo-se a si mesmo como Fu Leng e mantendo seu nome original como um segredo intimamente guardado. Muitas referências rokuganis evitarão se referirem ao Deus Negro até mesmo dessa maneira, simplesmente o chamando de "O Nono Kami".

As Sete Fortunas

A crença nas Grandes Fortunas representa a mais antiga faceta de religião em Rokugan, uma prática que existia antes da queda dos Kamis no mundo. Este estilo de culto é tido como originário da cidade perdida de Gisei Toshi, construída e mantida pelo feiticeiro Isawa e sua tribo que um dia se tornariam posses do Clã Fênix. A forma exata do culto na verdade era chamado de "caminho dos deuses", e referia-se às Mil Fortunas, uma categoria que incluía Lady Sol e Lorde Lua, as Sete Fortunas, e uma miríade de outras fortunas que habitavam cada pedra, rio e gruta do Império.

As Sete Fortunas

Benten é a Fortuna do Amor Romântico.
Bishamon é a Fortuna da Força.
Daikoku é a Fortuna da Riqueza.
Ebisu é a Fortuna do Trabalho Honesto.
Fukurokujin é a Fortuna da Sabedoria.
Hotei é a Fortuna do Contentamento.
Jurojin é a Fortuna da Longevidade.

As Fortunas Menores

Ekibyogami é a Fortuna da praga e pestilência.
Emma-O é a Fortuna da morte e juiz do submundo.
Jizo é a Fortuna da misericórdia.
Jotei é a Fortuna do amanhecer.
Musubi-no-Kami é a Fortuna do casamento.
Toyouke-Omikami é a Fortuna dos grãos.
Inari é a Fortuna do arroz.
Isora é a Fortuna da costa marítima.
Kenro-ji-jin é a Fortuna do solo.
Kisada é a Fortuna da persistência.
Kojin é a Fortuna da cozinha.
Koshin é a Fortuna das estradas.
Kuroshin é a Fortuna da agricultura.
Osano-Wo e a Fortuna do fogo e trovão.
Suitengu é a Fortuna do mar.
Tengen é a Fortuna da escrita e literatura.
Tsukune é a Fortuna do renascimento.
Uzume é a Fortuna da dança.

As Sete Fortunas são as mais poderosas das Mil Fortunas depois de Lady Sol e Lorde Lua, universalmente conhecidas e aceitas como as mais poderosas entidades no sistema de crenças ainda ativo nos afazeres do mundo mortal de Rokugan. Porém, suas atividades são um pouco relativas. As Fortunas raramente intervêem nos afazeres mortais e mesmo quando o fazem é com um ato de extrema sutileza. Cultuar as Sete Fortunas é feito por mais que reverência, seu culto não está desprovido de medo ou crença que irão conceder seu poder sobre seus fieis imediatamente. Apesar dos shugenjas nomear vários de seus feitiços de acordo com as Fortunas, mesmo um shugenja percebe que uma fortuna raramente interfere na existência mortal.

Devido à sua importância na Ordem Celestial, as Sete Fortunas são cultuadas em todo o Império. Cidades de qualquer tamanho significativo possuem templos às Sete Fortunas, muitos dos quais têm monges que cuidam e mantém o oratório, necessário devido à constante movimentação de fiéis, tanto camponeses quanto samurais, que prestam seus respeitos diários às Fortunas. Os vilarejos não felizardos o bastante para possuir uma ordem de monges para manter o templo deve fazer isso por si só. Talvez surpreendentemente, nunca há uma diminuição nos camponeses que cuidam do templo, pois é considerada uma grande demonstração de respeito e resulta em boa sorte para o indivíduo em questão.

Imagens das sete Fortunas sempre são desenhadas em dois estilos diferentes. Quando tudo está bem, os rokuganis prestam homenagens às imagens das Fortunas em seus aspectos benevolentes, normalmente descansando sobre um travesseiro, ou talvez percorrendo os céus numa carruagem de ouro. Se há dificuldade, sofrimento ou discórdia, então as Fortunas são cultuadas em seu aspecto furioso. Fortunas furiosas normalmente são pintadas com pele negra e olhos vermelhos faiscantes. Elas também portam armas gigantescas e mortíferas. Mesmo nesses tempos elas não são cultuadas por medo. Fortunas raramente prejudicam seus fiéis, mais comumente é crido que as Fortunas assumem sua ira para o pobre destino daquele que prejudica seus fiéis.

As Fortunas Menores

Enquanto as Sete Fortunas são tidas como poderosos seres celestiais muito afastadas de nosso mundo, as Fortunas Menores conhecidas como mikokami estão mais próximas a um reino mais comum. Todo objeto ou coisa em Rokugan, seja uma rocha, rio, espada, árvore ou colina, tem um espírito dentro dele que merece respeito. Um fazendeiro que cora uma arvora para lenha reza por agradecimento aos espíritos da árvore que proverão calor e proteção do frio do inverno à sua família.

Os mikokami desempenham um papel considerável na vida diária dos cidadãos de Rokugan. Eles são considerados muito mais acessíveis que as Sete Fortunas, e não é raro ver um heimin fazer oferenda para elas esperando receber favores. Nos vilarejos costeiros, por exemplo, pescadores deixam oferendas a Suitengu, a Fortuna do mar, esperando uma esplendorosa pesca em troca. Vilarejos dentro das terras do Unicórnio, por outro lado poderiam rezar para Koshi, a Fortuna das estradas, por uma viagem rápida e segura. Se o evento em questão é de considerável significância, assim como o começo de uma estação de pesca num vilarejo costeiro, então um festival inteiro pode ser agendado. Ironicamente, quanto mais natureza humana têm essas Fortunas Menores, também as torna mais terríveis que seu outro tipo mais poderoso. A ira de Suitengu é algo difícil de suportar, poucos tentariam a ira de Osano-Wo. Assim como as Sete Fortunas, mikokami tem tanto aspectos benevolentes quanto furiosos, apesar de alguns deles serem exclusivamente retratados em ou em outro.

Há uma espécie de nível e hierarquia entre os mikokami mais poderosos que são realmente considerados Fortunas Menores e os espíritos naturais que habitam os objetos banais. Em essência, as Fortunas Menores manuseiam mais poder, influentes mikokamis que ganharam influência sobre um domínio em particular. Um mikokami poderia ter o domínio sobre um campo de arroz num vilarejo em particular, mas é Inari, a Fortuna do arroz quem domina sobre todos os campos de arroz do Império. Enquanto um fazendeiro plantando seu campo individual oraria para qualquer mikokami que habite nele, um festival para a colheita de todos os campos do vilarejo seria direcionado a Inari já que há vários campos de arroz envolvidos.

Ancestrais

De todas as entidades espirituais e divinas achadas no sistema de crenças rokugani, os espíritos ancestrais são os menos poderosos e ainda assim, os mais ativos. O Reino dos Ancestrais fica muito perto do mundo mortal, e assim é fácil para eles influenciarem os reinos mortais contanto que tenham uma âncora: seus descendentes. Usando seus descendentes como elos ao mundo físico, permite que esses espíritos ancestrais desfrutem de uma leve sensação do que conheciam em vida.

A crença nos ancestrais é uma religião organizada por qualquer linha de imaginação. Enquanto todos os rokuganis reconhecem e apreciam a importância e influência dos ancestrais, oratórios construídos para eles e rezar para eles quando apropriado, não descentraliza templos ou doutrinas, nem esmo monges que cuidam dessa prática. Ao invés disso é uma única e individual prática, com cada família honrando seus ancestrais de sua própria maneira única. Alguns escolhem honrar seus ancestrais carregando itens sagrados para eles, ,assim como uma mecha de cabelo ou uma adaga que carregavam com eles o tempo todo. Outros tentam emular seus ancestrais, completando afazeres interminados deles no mundo mortal.

Todas as famílias em Rokugan, independente da casta, mantêm um oratório aos seus ancestrais. Isso é válido desde o Imperador até o mais pobre fazendeiro. Cada ramo de uma grande família, assim como os Akodo mantém um oratório separado para seus próprios ancestrais específicos assim como para o próprio Kami Akodo. A família vassala Tsume, da Garça, poderia ter um oratório dedicado a Tsume Retsu, o fundador da família, assim como a proeminentes heróis dos Doji dos quais Tsume já foi parte.

Em adição, cultuar aos ancestrais é uma maneira de buscar orientação em suas próprias vidas, os cidadãos de Rokugan também o fazem para facilitar as jornadas de seus ancestrais no pós-vida. Os rokugani crêem que as almas dos mortos devem ser primeiramente purificadas de seus pecados antes de se encaminharem para reencarnação ou o descanso eterno no Yomi, o reino dos ancestrais. Orando-se a eles, rokuganis podem aliviar o sofrimento deles e acelerar suas viagens pelo submundo. Essas rezas são normalmente direcionadas a Emma-O, o juiz do submundo e a Jizo, a Fortuna da misericórdia. O Unicórnio também endereça essas rezas ao Shi-Tien Yen-Wan, os misteriosos Lordes da Morte.

Karma

Mais cedo ou mais tarde, personagens morrem. Isso é inevitável, especialmente num jogo tão violento como Lenda dos Cinco Anéis. Apesar do cânone Rokugan ainda embalar os contos de Hida Kisada que retornou dos mortos, essas são exceções à regra. Um personagem que morre muito provavelmente permanecerá morto.

Mas se um personagem amado pelo jogador morrer, como ele irá continuar a participar da campanha? Ele deve criar um personagem do zero e começar de novo? Isso pode arruinar a diversão do jogo para todo mundo, pois um jogador é forçado a interpretar um personagem muito mais fraco e os outros devem ficar tomando conta de seu novo amigo.

Invocar a regra de Karma é uma opção alternativa. Quando um personagem morre, simplesmente some o seguinte:

1) Quantidade de Pontos de Experiência usados para aumentar Atributos (não contando os bônus de Escola e Família).
2) Quantidade de Pontos de Experiência usados para aumentar Perícias (sem contar os primeiros Níveis das Perícias de Escola).
3) Valor de Pontos de Experiência de todas as Vantagens (quer tenha sido ganhas pelo gasto de Pontos de Experiência ou pelo resultado de interpretação).
4) Valor negativo de todas as Desvantagens (quer tenham sido compradas intencionalmente ou de qualquer outro modo; máximo de dez pontos).

O jogador agora cria um novo personagem. O total de pontos calculados acima se torna os novos Pontos de Experiência que recebe para construir seu novo personagem, mas com a seguinte regra: quaisquer pontos gastos para Vantagens no personagem original, ganhas através de interpretação, devem ser gastos em Vantagens que o novo personagem tenha ganhado de maneira similar (como Aliados). Naturalmente, o personagem resultante deve passar pela aprovação do MJ e de algum modo ser apropriado à campanha e ao grupo, portando algum tipo de conexão cabível ao antigo personagem. Esta regra permite que o jogador crie um personagem cujas Perícias, habilidades e contatos a par com o resto do grupo apesar da ocasional e lamentável morte.

Pecados

Quando o universo ainda era novo, havia o Nada. Nada veio antes mesmo de Lady Sol e Lorde Lua, e Nada era tudo o que havia. É dito que do Nada vieram os primeiros Três Pecados, hoje considerados os mais básicos pecados de Rokugan. Nada teve medo, pois era a única coisa no universo, e se desesperou. Medo é um pecado que faz o homem cometer coisas vergonhosas.

Logo, Nada quis um companheiro. Do vazio do Nada veio o pecado do Desejo. Desejo criou metade de um universo, tornado pesado pela dor sentida por Nada, e a forma do mundo apareceu. Desejo é um pecado pois inspira os samurais a contrariarem seu único dever em vida — servir aos seus senhores. Um guarda que deseje mais que sua simples posição relaxará em seus deveres pois se concentra em coisas que não sejam o que lhe é esperado a fazer. Um samurai que deseje amor contrariará honra e daimyos pra se satisfazer.

Depois, Nada viu o que seu desejo havia feito, e se arrependeu. O peso do arrependimento de Nada formou o resto do universo, e pôs em movimento os eventos que criariam Sol e Lua. Vendo que estava se perdendo em sua própria criação, Nada se refugiou nos mais escuros confins do universo. Arrependimento é um pecado pois leva aos outros dois pecados, e significa uma mente fraca. Arrependimento pode levar um homem a questionar seu senhor, a temer o que fez, ou a desejar outro caminho. Também leva à dúvida, uma sensação que não tem lugar no coração de um samurai.

Magia Popular

Existem centenas de Fortunas, e para cada Fortuna, milhares de meios de chamar seus desfavores. Os camponeses traçam incontáveis superstições em como evitar a ira de cada Fortuna, ou como recuperar seus favores uma vez que as enfureça. As Fortunas são seres voláteis, que se enfurecem por momentos, e seus desfavores podem ser vistos como algo tão pequeno como um pote cai das mãos de alguém a uma praga repentina atingindo uma família inteira. Enquanto as Fortunas dificilmente interagem com a humanidade de maneira tão direta, muitos camponeses supersticiosos argumentam que é melhor não correr o risco.

Se purificar da transgressão contra as Fortunas é um ritual bastante simples. A complicação principal de tal tarefa é que para cada Fortuna existem algumas maneiras para se comunicar com eles. Orar a Suitengu para uma viagem segura pelo mar, por exemplo, poderia requerer um ritual completamente diferente do que o de uma prece ao encontrar uma pérola enquanto nadando. Naturalmente, muitas das Fortunas realmente não se importam, e irão aceitar qualquer forma de reverência sincera, mas em questão de ritual e superstição, alguns não terão chance.

Camponeses inventaram milhares de formas de atrair ou repelir a atenção das Fortunas. Apesar dos rituais não terem os confiáveis e imediatos resultados de um feitiço de um shugenja, não pode se negar que suas práticas não gerem frutos ocasionalmente. Assim, shugenjas se referem a essas práticas como magia popular.

Dragões

Sete Dragões sustentam os Paraísos Celestiais, e deles derivam aspectos da fundação do universo. Os cinco Dragões Elementais são os mais conhecidos, e se unem ao Dragão Celestial e ao Dragão do Trovão para manter o mundo estruturado. Eles representam o que é tanto puro e sagrado de seus elementos e são tidos como mais poderosos do que as próprias Fortunas. Apesar de recentes sussurros sobre os Oráculos sugerirem o nascimento de um Oitavo Dragão possa ser problemático, assim sendo enquanto não forem comprovados como apenas rumores.

Todos os Dragões Elementais estão mais relacionados a Rokugan do que os outros. Eles foram criados com o universo, pois a primeira parte da criação, vagarosamente começou a ser moldada nos cinco elementos básicos. Esses Dragões moviam-se entre os mortais quando os Paraísos Celestiais estava mais próximos à terra, e tiveram grane interesse neles. O Dragão do Fogo ficou interessado em como eles podia fazer grandes feitos de força interior e inspiração. Terra e Água conversavam um com o outro, falando de como os mortais eram fortes em corpo e espírito, capazes de domar a terra que Sol e Lua haviam dado a eles. Ar viu como os kamis que cercavam o Império amavam esses humanos, e fez o mesmo. O Dragão do Vácuo ficou à parte, conversando com seu primo Togashi (o fundado do Clã Dragão) sobre quais mistérios esses mortais desvendariam com suas mentes capazes e almas insondáveis.

Sol e Lua logo se preocuparam se a interferência dos Dragões (juntamente com outras figuras Celestiais) seria demais para o Império. Eles decretaram que os Céus seriam erguidos para longe da terra, e que os Dragões Celestiais foram criados para manterem-no alto, e servirem como mensageiros entre os dois reinos.

Finalmente, quando Shinsei convocou os campeões mortais do Império para lutarem contra Fu Leng, o Dragão do Trovão foi visto pela primeira vez nos céus, e o grito de seu nascimento abalou toda a terra abaixo. O Dragão do Trovão representa a força da alma mortal combinada com a voz dos Céus. Aqueles favorecidos pelo Dragão do Trovão são tidos como completamente desprovidos de medo irrefreáveis em combate.

Os Dragões residem nos Paraísos Celestiais. Em raras ocasiões ao longo da história, os Dragões guiaram os mortais para sua casa nos Céus. Por causa disso, muitos se referem a esse lugar como Terra dos Dragões. Apenas os Dragões do Trovão e o Celestial interferem nos afazeres dos mortais diretamente, apesar do Dragão do Vácuo ter uma insaciável curiosidade a cerca dos afazeres humanos. “Normalmente” demora efetivamente cem ou duzentos anos para que um Dragão apareça, aparecendo a mortais valiosos que pedem orientação, ou para encarrega-los de um dever dos Paraísos Celestiais. Os Dragões Elementais escolheram afetar os reinos mortais por meio de seus Oráculos e enviando aos mortais sonhos e visões.

Os Dragões reinam como senhores dos Paraísos Celestiais, servindo ao Sol e a Lua assim como os Campeões dos Clãs servem a seus Imperadores. Eles normalmente agem e pensam independentemente, apesar de serem considerados uma família. Cada Dragão incorpora Elemento, apesar de poderem assumir as formas que quiserem.

Os Reinos Espirituais

O mundo físico de Rokugan não constitui o universo inteiro. O reino mortal é simplesmente uma camada de um complexo sistema, classificado por estudantes e shugenjas como Reinos Espirituais. Todos os vários Reinos Espirituais existem simultaneamente no tempo e espaço. Se alguém pode se mover, atravessar ou interagi com os reinos além do mortal é um conceito filosófico. Muitas coisas sobrenaturais coexistem em vários desses reinos simultaneamente. De modo semelhante, muitos lugares físicos são passagens para outros reinos, existindo em mais de um ao mesmo tempo. Um mortal poderia estar viajando através desses lugares ou interagir com esses indivíduos sem nunca perceber que tocou em algo além do mundo comum.

Apesar de vários desses Reinos Espirituais não suportarem a vida comum de um samurai, há um sentido pelo qual os Reinos Espirituais são importantes para todos os mortais. Quando uma alma mortal morre, o ciclo Kármico carrega seu espírito para outro desses reinos. Dependendo da natureza de sua vida e quão bem ele serviu ao propósito de sua existência, ela poderia acabar vivendo uma nova vida em algum desses outros reinos. Em alguns casos, isso poderia ser apenas temporário enquanto sua alma trabalha o karma que acumulou nas vidas anteriores e se prova merecedora de se tornar mortal novamente. Em outros casos, isso é uma situação permanente, como as dos vários heróis que habitam eternamente o Yomi ou as almas sem remorso que atormentam para sempre o Jigoku.

Alguns Reinos Espirituais lembram vagamente Rokugan, em aparência e em função, enquanto outros são tão distante que dificilmente lembrariam qualquer coisa no mundo mortal. Cada um dos Reinos Espirituais serve de casa para sua própria população de seres únicos, espíritos que variam tão inteiramente quanto os reinos que os habitam. Muitas vezes essas criaturas estão tão afastadas de nossa realidade que não podem ser afetadas por armas mortais. Alguns espíritos (como os fantasmas) podem atravessar objetos físicos sem esforço algum. Tais criaturas podem ser terrivelmente perigosas sob certas motivações, e uma noção das limitações dos espíritos pode ser útil. Um espírito normalmente pode ser ferido por uma arma forjada no reino que o criou, ou por qualquer material que exista em múltiplos reinos espirituais simultaneamente. Jade e cristal são substâncias conhecidas que existem simultaneamente em quase todo reino espiritual. Magia também transcende os limites da realidade, e pode normalmente ser usada sobre um visitante de um distante reino normalmente.

Certos reinos espirituais considerados “próximos” a outros que não implicam em distância física mas em similaridade em forma e filosofia. Reinos que são considerados “distantes” um do outro são diferentes um do outro de maneira mais dramática. Para aqueles raros espíritos capazes de passar uma realidade para outra, faze-lo entre reinos congruentes é muito mais fácil que tentar saltar de um reino para outro incompatível. De fato, faze-lo convida à

auto-destruição, e apenas os mais resistentes espíritos tentam viajar de tal maneira. Alguns reinos, como o Tengoku e o Jigoku, são inteiramente fechados um para o outro, proibindo viagens entre eles por qualquer meio sem primeiro entrar em um Reino mais próximo.

Os caçadores de fantasmas Toritaka são os maiores especialistas em Reinos Espirituais, e também documentaram quase oito milhões de tipos de espíritos diferentes. Eles também documentaram os onze mais significativos Reinos Espirituais, apesar de ser considerado que cada um desses reinos na verdade seja um agrupamento de incontáveis sombras da realidade, similares o bastante em natureza para que possam ser agrupados.

Viagens Entre Reinos Espirituais

Viajar entre Reinos Espirituais é difícil, normalmente requerendo uma mágica poderosa. Para aqueles sem tal recurso, existem vários lugares lendários onde os Reinos se aproximam um do outro mais que o normal. Aqueles que conhecem o que estão procurando podem tirar vantagem dessas passagens, saindo de um reino para outro e deixando o mundo mortal completamente para trás. Obviamente, os perigos que podem ser encontrados nos Reinos Espirituais podem fazer alguém desejar ficar em casa.

Reinos Possessivos

Cada um dos Reinos Espirituais tem uma vida e mentalidade própria, e algumas são definidas como "possessivas". Esses reinos tendem a ser muito protetores de seus habitantes, e normalmente tentarão trazer estrangeiros para eles. Visitantes de um reino possessivo devem ficar atentos, caso sejam incapacitados de voltarem para onde vieram.

Ningen-do — O Reino dos Mortais

Este é o reino que percebemos, o reino humano. Para os espíritos este mundo é real e efêmero como qualquer outro. Ningen-do está entre os mais possessivos reinos, e tem particularmente uma sede de habitantes do Tengoku. Os Kamis originais se acharam presos aqui quando caíram na terra séculos atrás, muitos espíritos animais se prenderam aqui também. Mesmo onis que adentram o reino mortal percebem que não são mais bem-vindos ao Reino do Mal uma vez que estiveram aqui. Certos espíritos astutos como os dragões e enganadores podem entrar e sair do Ningen-do sem dificuldade.

Zokujins, ningyos, kenkus, kamis menores, ogros, trolls e bakemonos também parecem ter se originado aqui. É quase ignorado o fato de que Nagas e humanos na verdade não são originários do Ningen-do. Humanos são criações de Lady Sol e Lorde Lua, eles são tecnicamente habitantes dos Paraísos Celestiais, agora presos no mundo mortal. A origem dos Nagas também parece conectar a raça ao Sol e à Lua. Nenhuma das raças ganha qualquer habilidade especial devido às origens divinas fora o fato que os habitantes do Tengoku os vêem como primos distantes.

Reinos Próximos: Chikushudo, Gaki-do, Maigo no Mushua, Sakkaku, Yomi, Yume-do

Reinos Distantes: Tengoku, Toshigoku, Meido

Chikushudo — O Reino dos Animais

Este mundo é muito parecido com o Ningen-do. Todos os animais comuns existem no Chikushudo e no Ningen-do simultaneamente. Quando uma alma reencarna num animal, ela começa seu caminho no Chikushudo. Chikushudo é um domínio de espíritos animais maiores assim como os curiosos e destrutivos hengeyoukai. Este também é o lar escolhido de Inari, Fortuna do Arroz.

Reinos Próximos: Ningen-do, Sakkaku

Reinos Distantes: Jigoku, Meido

Passagens Conhecidas do Ningen-do: Kitsune Mori, mas deve-se ter a benção dos espíritos raposa para achar o caminho.

Gaki-do — O Reino dos Mortos Famintos

Este é um reino de punição para aqueles que viveram consumidos com egoísmo e desonra. Esses espíritos são chamados de gaki, e vivem para se alimentar, consumir até que sua fome seja satisfeita e que sejam promovidos a uma existência menos dolorosa. Eles são normalmente pouco perigosos, mas alguns tipos de gakis podem ser muito malignos. Gakis devem ser tratados com extrema atenção.

Reinos Próximos: Jigoku, Toshigoku, Ningen-do

Reinos Distantes: Tengoku, Meido

Passagens Conhecidas: Fornalha de Amaterasu, no fundo das Terras Sombrias leva ao Gaki-do. Porém, o caminho é longo e apenas um coração verdadeiramente virtuoso pode sobreviver às chamas e entrar na terra dos Mortos Famintos.

Jigoku — O Reino do Mal

O uso comum fez com que o nome "Jigoku" às vezes seja usado como uma referência geral a todos os Reinos Espirituais, especialmente durante a Guerra Contra a Escuridão. Os shugenjas rapidamente apontarão isso como incorreto, e farão uma rápida oração aos ancestrais para que não levem isso como ofensa. O Jigoku é um reino corrupção total. Tudo que existe lá é desalmado e intimamente maligno. Apenas almas acima da redenção são enviadas para o Jigoku após suas mortes. Jigoku é o lar de onis, kansens, e incontáveis coisas nefastas que freqüentemente escapam para o Ningen-do através das Terras Sombrias, onde as fronteiras entre nossos reinos são muito finas. Jigoku é o mais possessivo de todos os Reinos Espirituais, e odeia a pureza do Ningen-do com fervor. O Reino do Mal não descansará até que o Reino dos Mortais seja destruído.

Jigoku é o lar apenas de onis. Todas as outras criaturas das Terras Sombrias são apenas corrupções. Apenas onis são realmente nativos do Jigoku.

Reinos Próximos: Ningen-do, Gakido

Reinos Distantes: Toshigoku, Chikushudo

Fechado Para: Tengoku, Meido

Passagens Conhecidas: O Poço Infecto de Fu Leng leva diretamente para o coração do Jigoku, apesar de apenas os realmente loucos queiram entrar lá.

Maigo no Musha — O Reino dos Heróis Perdidos

O mais jovem dos Reinos Espirituais, Maigo no Musha (também chamado de Reino do Destino Tortuoso) é o local de descanso final das almas mortas que tiveram seus destinos negados. A Guerra dos Espíritos causou um enorme desequilíbrio nos Reinos Espirituais pois espíritos retornados não têm o direito de permanecerem no reino mortal fazendo muitas almas parecerem antes do tempo, com destinos pendentes. Essas almas perdidas vagaram sem propósito, incapazes de entrar em qualquer um dos Reinos Espirituais, até que Maigo no Musha se formasse como uma casca sobre a ferida na Ordem Celestial. Um grande conflito se seguiu entre as legiões das almas mortas para determinar o futuro deste reino. No fim, um grupo de heróis conhecidos como a Legião dos Mortos garantiu que seria usado como local de esperança em potencial, onde almas perdidas encontrariam uma segunda chance de reentrar o mundo mortal para preencher seus destinos.

Não existem seres nativos desse reino, apenas infelizes atirados ali por acaso. Os únicos dois seres que escolheram viver ali são os fantasmas do ronin Sanzo, e seu leal cavalo, Musha. Juntos eles procuram pelas almas perdidas de Maigo no Musha e as ajudam a alcançar redenção. Espíritos da carnificina às vezes vagam por esse reino, procurando corromper heróis perdidos de Maigo no Musha em criaturas ferozes e assassinas como eles mesmos.

Reinos Próximos: Ningen-do, Meido, Toshigoku, Yume-do

Reinos Distantes: Sakkaku

Passagens Conhecidas: Os Daidoji conhecem uma passagem dentro de suas terras, mas guardam o segredo a sete chaves por motivos deles próprios.

Meido — O Reino dos Mortos

Este é um reino aonde espíritos vão para esperar a reencarnação se não foram nem maus o bastante para o tormento do Jigoku nem honrados o bastante para a recompensa no Yomi. Este é um domínio de espera — um lugar triste, solitário, cinzento. Ocasio-

nalmente, espíritos confusos passam pelos portões do Ningen-do numa tentativa de recuperar suas vidas. Apesar desses pobres fantasmas não quererem o mal, eles podem causar muita dor e confusão (especialmente entre eles) se deixados a vagar. Este Reino é o lar de muitos seres celestiais enigmáticos, incluindo Emma-O (Fortuna da Morte) e os misteriosos Shi-Tein Yen-Wang (ou Lordes da Morte) e Ryoshun, o Décimo Kami. Enquanto Emma-O protege inteiramente este reino de invasores e captura aqueles que tentam fugir, os Lordes da Morte passam seu tempo determinando brutais mas justos castigos para purificar as almas que são enviadas para eles. Em contraste, Ryoshun é uma figura de misericórdia, levando confiança aos prisioneiros atormentados do Meido e eventualmente envia seus espíritos para serem reencarnados quando estão prontos.

Meido é um reino muito possessivo. Aqueles que põem os pés no Reino dos Mortos renunciaram às suas vidas e não podem sair até que os seres que o regem os julguem dignos.

Reinos Próximos: Maigo no Musha, Ningen-do, Yume-do, Toshigoku, Yomi.

Reinos Distantes: Chukushudo, Gaki-do, Sakkaku, Tengoku

Fechado Para: Jigoku

Passagens Conhecidas: Não existem meios conhecidos de chegar ao Meido rapidamente, a não ser morrendo.

Sakkaku — O Reino da Enganação

Este reino espiritual é o lar dos mujinas, orochis e kappas (apesar dos kappas normalmente negarem isso e dos orochis preferirem não pensar a respeito). Seus habitantes não são tão numerosos quanto os de outros reinos mas eles possuem uma impressionante solidariedade de propósito. Simplificando, espíritos matreiros gostam de causar problemas. Um enganador que confunda um mortal arrogante é um enganador bem empregado. A paisagem de Sakkaku lembra Rokugan vagamente, mas é caótica com leis naturais que servem apenas para ocasionalmente manter seus visitantes sobre seus próprios pés.

Deve ser destacado que espíritos dos Sakkaku não são malignos, meramente brincalhões. Esses espíritos são de fato imprevisíveis, mas ocasionalmente sábios. Aqueles que respondem seus truques com igual astúcia podem receber suas amizades. Alguns monges do Shintao reverenciam os espíritos enganadores, reverenciando-os como grandes professores.

Sakkaku é menos possessivo de todos os reinos. Apesar dos enganadores fazerem seu melhor para atormentar qualquer um que entre em seu lar, aqueles que escapam de seu laço rapidamente serão esquecidos assim que atividades mais interessantes se apresentarem. De igual modo, muitos outros reinos têm pouco uso para os enganadores, e todos são muito voluntários ao deixar que esses espíritos fujam.

Reinos Próximos: Ningen-do, Yume-do, Jigoku, Chikushudo

Reinos Distantes: Maigo no Musha, Tengoku

Passagens Conhecidas: O vasto número de mujinas nas terras do Caranguejo sugere que há uma passagem lá em algum lugar, mas os mujinas se recusam a revelar onde.

Tengoku — Os Paraísos Celestiais

Este reino é o lar de várias Fortunas, dos Dragões Elementais, do Sol, da Lua e de várias outras entidades divinas. O Tengoku é um reino de grandiosa majestade. Mortais raramente recebem permissão para adentrarem o Tengoku, apesar de se acreditar que o Imperador possa ver este reino sob sua vontade. Como os Kamis maiores, os habitantes do Tengoku brilham com a majestade dos paraísos, e são assim atrativas adições para qualquer reino. Visitantes do Tengoku são particularmente vulneráveis a serem reclamados por reinos possessivos caso fiquem fora de sua casa por muito tempo.

Reinos Próximos: Yume-do

Reinos Distantes: Ningen-do, Gaki-do, Sakkaku

Passagens Conhecidas: Qualquer um dos verdadeiros Oráculos tem uma conexão a um Dragão Elemental, e assim pode abrir uma passagem para o Tengoku sempre que desejarem. Se o Dragão do Oráculo não for voluntário em abrir a passagem, isso não será possível. Desnecessário dizer, os Oráculos não concedem essa honra aos indignos.

Toshigoku — O Reino da Matança

Quando um guerreiro morre numa batalha sem sentido, ou perece consumido por pensamentos de vingança, sua alma é lançada ao Toshigoku. Toshigoku é um mundo numa batalha interminável, onde espíritos matam outros espíritos apenas para se levantarem e matar de novo. Felizmente, o Toshigoku não faz fronteira com o Ningen-do, pois seus habitantes são muito cruéis e selvagens. Exemplos de exércitos espectrais destruindo cidades inteiras são, de fato, exemplos de visitantes do Toshigoku.

Reinos Próximos: Gaki-do, Maigo no Musha, Meido

Reinos Distantes: Ningen-do, Jigoku

Passagens Conhecidas: Qualquer visão onde uma carnificina sem sentido ocorra ou de escala épica é uma possível passagem para o Toshigoku. Tais lugares devem ser evitados, caso os espíritos apareçam e destruam todos os tolos o bastante para ficarem em seu caminho.

Yomi — O Reino dos Ancestrais Abençoados

Aqueles que cumpriram seus destinos e karma têm permissão para entrar neste reino após suas mortes. Yomi faz uma fronteira muito próxima do nosso mundo; os ancestrais abençoados caminha ao lado de seus descendentes e guiam cada ação como shiryos — espíritos guardiões. Os maiores heróis do Yomi foram a lendária Legião dos Mortos, um exército de heróis que se prontifica a responder a qualquer ameaça aos Reinos Espirituais.

Shiryos são facilmente identificados pelo saudável brilho dourado que os cerca. Os exércitos dos espíritos que emergiram do Portal do Esquecimento precedendo a recente Guerra dos Espíritos eram, de fato, shiryos.

Reinos Próximos: Ningen-do, Jigoku, Meido

Reinos Distantes: Sakkaku, Chikushudo

Passagens Conhecidas: O Saguão dos Ancestrais Kitsu é mais ligado ao Yomi que qualquer outro lugar de Rokugan.

Yume-do — O Reino dos Sonhos

Este é único reino que meros mortais vislumbram regularmente. Enquanto dormem, as mentes humanas vagam por este mundo. O shiyokai, predadores causadores de pesadelos, e os bakus, misteriosos mas às vezes prestativos comedores de sonhos, ambos se originam deste reino. O Akasha dos Nagas é crido como existente em algum lugar no Reino dos Sonhos. I'thich, o Mundo dos Sonhos Nezumis, também é crido como relacionado ao Yume-do. Os Nezumis acreditam que tudo que já existiu pereça ao sonho, e assim seu outrora poderoso império ainda deve existir em algum lugar nos infinitos campos do sonho. Muitos xamãs Nezumi passam suas vidas interias procurando incansavelmente por essas paisagens perdidas.

Reinos Próximos: Maigo no Musha, Ningen-do, Tengoku, Meido, Sakkaku

Reinos Distantes: Toshigoku

Passagens Conhecidas: Qualquer lugar. Tudo que se precisa fazer para se entrar no Yume-do é dormir. Os malignos Tsunos foram notórios por usar essas amplas passagens como armas, incitando pesadelos nas consciências do inimigo e então usando-as como passagem para transportar seus exércitos ao mundo real.

Nemuranais

Todas as coisas no mundo são habitadas por espíritos de algum tipo. Assim como dinâmicas e belas cachoeiras são o lar de poderosos kamis da Água, mesmo um galho morto abriga algum espírito menor. Em muitos casos, os kamis elementais da natureza são ativados apenas em lugares onde os elementos têm uma forte presença ou estão ativos — uma antiga e grande montanha, uma quieta nascente, uma arvora, uma tempestade furiosa. Em outros lugares, os espíritos do mundo se tornaram dormentes devido à

inatividade, solidão ou apenas porque os kamis dormiram por qualquer outro motivo. Isso é comum em item manufaturados como ferramentas e roupas que tiveram algum matéria removido de seu estado natural. Geralmente os espíritos não acham essa atividade ofensiva, mas escolhem dormir até que o silêncio de seus semelhantes termine.

Nemuranais são criadas quando os espíritos dentro de um objeto terminam seu descanso prematuramente, concedendo ao item em que habitam propriedades sobrenaturais. Devido ao poder objeto vir dos espíritos dentro dele, nemuranais também são chamadas de objetos "despertos". Itens despertos quase sempre se encaixam em duas categorias: amuletos menores que o usuário considera sortudos, ou artefatos reverenciados conhecidos por seus poderes e história. Quase não há meio termo entre os dois tipos de nemuranais.

Itens acordam mais comumente devido à proximidade a almas poderosas (auto-despertas) ou por serem feitos de maneira especial (criadas). Nemuranais auto-despertas são habitadas por espíritos que sentem uma lealdade a uma pessoa em particular ou linha familiar, normalmente os filhos do usuário original. Armas e armaduras são os tipos mais comuns de nemuranais auto-despertas, com os espíritos de seus mestres ajudando as se proteger e elas os protegendo de perigo. Itens carregados por lendários homens e mulheres ou já são itens despertos ou se despertarão quando seus usuários se tornarem lendas após a morte. Muitas vezes, os espíritos de um item despertam em resposta a algum grande perigo ao usuário, salvando-os de um fim certo. Seria o caso de um honrado Magistrado de Esmeralda, emboscado por um poderoso chefe bandido que esteve caçando por meses. Outras vezes, os espíritos despertam devagar enquanto o item é passado de geração a geração.

Como a lenda de um item cresce e os feitos de seu usuário (ou usuários) se acumulam, assim também é o poder do item. Os mais famosos deles são as Espadas Ancestrais dos Clãs, ‚passadas de Campeão a Campeão de cada um dos primeiros Sete Clãs Maiores por mil anos até que fossem levadas aos Paraísos Celestiais por Amaterasu, a Deusa Sol. Itens auto-despertos podem permanecer na escuridão, como obis "da sorte" ou sandálias, não perdem suas magias mas tendem a permanecer com pouco poder. Esses itens são quase sempre enviados a parentes ou dados como presentes, contando que sejam dados livremente, eles mantêm suas propriedades sobrenaturais. Nemuranais criadas raramente se tornam mais poderosas com o tempo, apesar delas serem mais propícias a só funcionarem com seus criadores. Um elmo de guerra feito para proteger um daimyo em particular normalmente funciona apenas para o usuário pretendido ou seus filhos.

Em qualquer situação, é possível ofender os espíritos dentro do item através de ações desonradas, desuso do objeto, ou blasfêmia — os kamis despertos estão atados aos Paraísos Celestiais.

Regras de Nemuranais

Nemuranais, como explicado acima, chegam a existir por duas maneiras. No caso de nemuranais despertas, os detalhes e subseqüentes mecânicas do despertar do item são deixadas nas mãos do MJ. Um PJ que faça um grande feito a serviço de seu senhor, provando sua própria lealdade pode perceber o espírito de sua espada acordando. Caso contrário, um bônus menor ou função pode se manifestar internamente a princípio, e então vagarosamente se tornar um efeito constante enquanto o item desperta com o tempo.

Nemuranais criadas requerem muito mais papel ativo por parte do jogador, mas ainda pode ser sujeita à vontade do MJ. Devido ao fato do item ser potencializado pelo kami intrínseco, não há garantia total para uma "fórmula" que crie nemuranais. Apesar das famílias Asahina, Horiuchi e Tamori terem desenvolvido métodos confiáveis, eles ainda falham por várias vezes devido à natureza dos espíritos elementais. Sugestões na criação dos itens estão descritas abaixo, mas MJ's devem se sentir livres para adicionar ou remover requerimentos baseados nas circunstâncias da campanha ou natureza única do item. Uma lâmpada que se ilumine pode requerer um esforço concentrado e comunhão com os kamis, mas uma espada que pegue fogo é única e épica o bastante para requeira algo como rochas de lava da Fornalha de Amaterasu — um vulcão ativo que arde nas profundezas das Terras Sombrias.

MJ's são encorajados para manterem três coisas em mente quando introduzindo itens despertos em suas campanhas: raridade, drama, e equilíbrio. Primeiramente, MJ's devem se lembrar que mesmo nemuranais menores são raras. Elas tendem a serem preciosas heranças passadas entre famílias de samurais, o que significa que são possuídas por uma pequena porcentagem de uma escassa minoria da população de Rokugan. Nemuranais devem ser mantidas raras também no interesse de manter o ar de contemplação. Ninguém fica impressionado quando o grupo está repleto de trocentas netsukes, mesmo que concedam um Aumento Gratuito numa coisa ou outra. Nemuranais devem sempre ter uma história interessante, que deve ser construída assim como as aplicações mecânicas do item. O biwa herdado que toca sozinho do Tio Satsuke pode não soar impressionante para um guerreiro, mas espera-se que ele tenha cuidado com o item como um artefato reverenciado que é. Finalmente, nemuranais representam recursos mecânicos únicos para PJ's e PNJ's que não podem ser obtidos meramente gastando Experiência ou ganhando Níveis de Perspicácia.

Itens que contenham magia podem ser identificados por várias maneiras. Normalmente, um shugenja pode usa Comunicar para falar com o espírito de uma nemuranai, mas deve fazer um Aumento para cada pergunta que fará (além da primeira) à cerca da magia do item. Artefatos despertos que tenham significação histórica podem ser identificados com a Perícia de Conhecimento adequada. Por exemplo, a wakizashi de Hantei Genji, filho do Primeiro Imperador, poderia ser facilmente identificada por qualquer um com Conhecimento (Dinastia Hantei) ou mesmo Conhecimento (História). Finalmente, Comunicar ou a Perícia Feitiçaria poderiam ser empregados para determinar se um objeto é desperto afinal, embora objetos que dispensam pistas óbvias (como um obi que se amarra sozinho) não precisem de teste de qualquer espécie.

Efeitos de Nemuranais

Como toda magia em Rokugan, a natureza mística dos itens despertos pode ser associada aos Cinco Elementos. Mecanicamente, isso dita o tipo de efeito associado ao item. Os efeitos são divididos nas categorias menor e maior, ambos significando os níveis de poder do efeito mecânico e quantidade de esforço que seria necessário para que tal item se torne desperto (por uso ou criação). Em muitos casos, um item desperto tem apenas um efeito mecânico. Nemuranais podem ter vários efeitos, embora eles tendem a ser do mesmo elemento e tendem a serem ou vários efeitos menores ou dois ou três maiores. Essas restrições não são para limitar jogadores ou MJ's, mas tentam servir como referência quando se tenta criar efeitos não listados. Efeitos de poder similar devem ter custos e requerimentos similares.

Como prescrito acima, as sugestões servem para feitos e meios para os MJ's implementarem-nos quando seus jogadores tentarem criar itens mágicos, mas isso não é uma exaustiva ou repressora lista. O que é comum a todos os efeitos é o custo de experiência e a especialidade mágica necessário envolvidos na criação do item. Efeitos menores requerem que o shugenja gaste 2 Pontos de Experiência ao criar o item, requerendo a habilidade de invocar feitiços de, no mínimo, Nível 3 daquele elemento, e adiciona +15 NA a qualquer rolagem de Perícia requerida na criação do item. Efeitos maiores requerem que o shugenja gaste 5 Pontos de Experiência ao criar o item, requer a habilidade de invocar feitiços de Nível 5 do mesmo elemento, e adiciona +25 NA a qualquer rolagem de Perícia ao fazer o item. Se o shugenja despertando o item não é a pessoa que cria o item, as penalidades de NA são aumentadas por 5, e o shguenja deve estar presente durante todo o processo de criação.

Ar

Requer meditação silenciosa sobre o objeto; ser criado no pico mais alto que o criador conseguir achar; sacrifício de penas reunidas sem violência.

Menor: O item pode invocar um feitiço de Ar de Nível 2 ou menor uma vez por semana; o item pode aumentar a Atenção ou

Reflexos do usuário em 1 durante uma hora uma vez por semana; o item se anima de alguma maneira conveniente a ele (como uma caixa que se fecha); uma mensagem não maior que um minuto pode ser falada ao objeto e "repetida" sob comando; o item é completamente sem peso; o item pode ser usado para ganhar um Aumento Gratuito numa rolagem de Perícia Social uma vez ao dia; o usuário do item rola um dado a mais para Iniciativa.

Maior: O item pode invocar um feitiço de Ar de Nível 2 ou menor uma vez por dia; o item pode invocar um feitiço de Ar Nível 4 ou menor uma vez por semana; o item pode aumentar a Atenção ou Reflexos do usuário em 2 durante uma hora uma vez por semana; o item pode aumentar a Atenção ou Reflexos do usuário por 1 durante uma hora uma vez por dia; o item se anime de uma maneira relacionada à sua função e pode afetar outras coisas (como uma corda que amarra quando ordenada); o item se torna invisível quando ordenado; o item concede ao usuário um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Perícias Sociais; o usuário do item rola e mantém dois dados adicionais para Iniciativa.

Terra

Requer ser construído numa bigorna, mesa ou outra superfície especial de madeira, pedra ou material terroso; deve ser feito de terra ou materiais de madeira especialmente crescidos; requer o sacrifício de minerais de importantes itens cerâmicos.

Menor: O item pode invocar um feitiço de Terra de Nível 2 ou menor uma vez por semana; o item pode aumentar o Vigor ou Vontade do usuário em 1 durante uma hora uma vez por semana; o item se transforma de estado normal para um estado de rocha sólida (e vice-e-versa) quando ordenado; o item pode sustentar o crescimento de uma pequena planta com um quarto de sua sustentação normal; o usuário do item ignora sua Terra em Feridas (de apenas uma incidência de dano) uma vez por dia.

Maior: O item pode invocar um feitiço de Terra de Nível 2 ou menor uma vez por dia; o item pode invocar um feitiço de Terra de Nível 4 ou menor uma vez por semana; o item pode aumentar o Vigor ou Vontade do usuário em 2 durante uma hora uma vez por semana; o item pode aumentar o Vigor ou Vontade do usuário em 1 durante uma hora uma vez por dia; o item previne que o usuário seja movido contra sua vontade; o usuário do item é imune a efeitos de venenos ou doenças; todo dano físico contra o usuário é reduzido pela sua Terra; o item é permanentemente considerado uma arma de jade para propósitos de ferir alvos Maculados.

Fogo

Requer ser moldado enquanto incensos especialmente feitos queimam; deve ser forjado na boca de um vulcão; requer o sacrifício de qualquer tipo de itens vulneráveis a fogo.

Menor: : O item pode invocar um feitiço de Fogo de Nível 2 ou menor uma vez por semana; o item pode aumentar a Agilidade ou Inteligência do usuário em 1 durante uma hora uma vez por semana; o item pode ser usado para receber um Aumento Gratuito em qualquer rolagem de Perícia de Conhecimento uma vez por dia; o item se incendeia e apaga sob comando; o dano do item é aumentado em +1k0; o item pode ser usado uma vez por dia para apagar um incêndio mundano menor que 90 cm³.

Maior: : O item pode invocar um feitiço de Fogo de Nível 2 ou menor uma vez por dia; o item pode invocar um feitiço de Fogo de Nível 4 ou menor uma vez por semana; o item pode aumentar a Agilidade ou Inteligência do usuário em 2 durante uma hora uma vez por semana; o item pode aumentar a Agilidade ou Inteligência do usuário em 1 durante uma hora uma vez por dia; o item produz uma fogueira que não pode ser apagada de maneira alguma; o item concede um Aumento Gratuito em qualquer rolagem de Perícia de Conhecimento; o dano do item é aumentado em +2k1 e se cobre de fogo.

Água

Requer ser submerso ou molhado por águas especiais; deve ser criado com corais de uma região em particular ou um tipo de osso de peixe em particular.

Menor: O item pode invocar um feitiço de Água de Nível 2 ou menor uma vez por semana; o item pode aumentar a Força ou Percepção do usuário em 1 durante uma hora uma vez por semana; produz água pura uma vez por dia; o item pode ser usado para ganhar um Aumento Gratuito numa rolagem de Perícia Bugei uma vez por dia; dobra a recuperação natural das Feridas do usuário enquanto mantido próximo ao lugar de repouso; pode aumentar a Água do usuário para propósitos de determinar capacidade de movimentação uma vez por dia por uma hora; o nível de dano do item pode ser aumentado em +1k0.

Maior: O item pode invocar um feitiço de Água de Nível 2 ou menor uma vez por dia; o item invocar um feitiço de Água de Nível 4 ou menor uma vez por semana; o item pode aumentar a Força ou Percepção do usuário em 2 durante uma hora uma vez por semana; o item pode aumentar a Força ou Percepção do usuário em 1 durante uma hora uma vez por dia; produz água pura quando ordenado que evapora depois de uma hora se não for usada; pode ser usado uma vez por semana para curar completamente o usuário; o item concede um Aumento Gratuito em várias Perícias Bugei relacionadas; dobra a capacidade de movimentação do usuário durante uma hora uma vez por dia; o nível de dano do item é aumentado em +1k2.

Vácuo

Puramente dependente do item, mas normalmente requer alguns tipos de rituais que incluem o equilíbrio de todos os quatro elementos.

Menor: O item pode invocar um feitiço de Vácuo de Nível 2 ou menor uma vez por semana; o item pode ser usado para gastar um Ponto de Vácuo como se o usuário o tivesse feito, uma vez por semana; apanhado geral dos efeitos que não se adequam aos outros elementos.

Maior: O item pode invocar um feitiço de Vácuo de Nível 2 ou menor uma vez por dia; o item pode invocar um feitiço de Vácuo de Nível 4 ou menor uma vez por semana; o item pode ser usado para gastar um Ponto de Vácuo como se o usuário o tivesse feito; apanhado geral dos efeitos que não se adequam aos outros elementos.

Feitiços e Magia

Aprendendo um Feitiço

Se um shugenja deseja lançar um feitiço, primeiro ele deve aprender as complicações do feitiço. Todos os feitiços são únicos, cada um requerendo uma concentração diferente. Apenas ler um manuscrito em voz alta não é o bastante, ou qualquer um seria capaz de praticar magia. Ao encontrar um feitiço pela primeira vez, um shugenja deve primeiro determinar se é capaz de invoca-lo. Um shugenja só pode invocar feitiços com um Nível de Maestria igual ou menor ao seu Nível de Escola de Shugenja. Se ele potencialmente pode aprender o feitiço, ele deve gastar um número de horas igual ao Nível de Maestria do feitiço estudando o manuscrito do feitiço. No fim deste tempo ele deve fazer uma rolagem como se estivesse invocando o feitiço. Se a rolagem tiver sucesso, ele aprende o feitiço. Se falhar, deve recomeçar o processo de aprendizado.

Todo personagem shugenja começa o jogo com um número de manuscritos de feitiços, concedidos por sua escola. Você já sabe invocar os feitiços com os quais seu personagem começa. Quando seu shugenja aumenta seu Nível de Perspicácia, você pode escolher quaisquer dois feitiços que você possa invocar agora. Você automaticamente aprende a invocar esses feitiços como resultado de seu desenvolvimento espiritual, uma nova perspectiva em sua magia. Cópias dos manuscritos de feitiços apropriados podem ser achadas em sua escola.

Novos Feitiços podem ser oferecidos por uma escola como recompensa por mérito pessoal, ou meramente descobertos no caminho de suas aventuras. Mantenha em mente que muitos manus-

critos de feitiços estão codificados na cifra do clã, tornando-os inúteis para membros de outros clãs.

Habilidades Inatas

Apesar de aprender um feitiço indica que um shugenja potencialmente pode invoca-lo, há uma diferença entre familiaridade e real maestria. Ao memorizar todos os nuances em particular de um feitiço, você o torna uma Habilidade Inata. Para fazer isso, você deve passar um dia por Nível de Maestria do feitiço estudando o manuscrito. O estudo pode ser feito em seu tempo livre, contanto que o manuscrito esteja acessível. No final deste tempo, você gasta um número de Pontos de Experiência igual ao Nível de Maestria. O feitiço é doravante considerado uma Habilidade Inata e você pode invoca-lo mesmo sem ter o manuscrito em mãos. O feitiço original ainda pode ser usado para referências, também, e pode ajudar muito em sua concentração quando invocando a magia. A qualquer momento que você use uma Habilidade Inata e tem o manuscrito apropriado em mãos, você ganha um Aumento Gratuito para invocar o feitiço.

Um bônus adicional de aprendizado de um feitiço como Habilidade Inata é que você pode reproduzir manuscritos do feitiço caso forem perdidos. Para criar um manuscrito você deve fazer uma rolagem de Inteligência/Caligrafia (Cifra do Clã) contra um NA igual ao Nível de Maestria do feitiço x 10. Isso requer um número de horas igual ao Nível de Maestria do feitiço. Muitas escolas controlam estritamente como seus feitiços são distribuídos, e não vêem com bons olhos um shugenja que copia seus feitiços que não sejam para usos pessoais.

Alguns feitiços mais comuns são fáceis de se dominar. Sentir, Comunicar, Invocar e Contra-Feitiço são Habilidades Inatas para qualquer shugenja. Certas escolas de shugenjas podem oferecer outras Habilidades Inatas gratuitas.

Invocando um Feitiço

Para invocar um feitiço você deve primeiro aprender o feitiço e deve ter o manuscrito do feitiço em mãos ou possuir o feitiço como Habilidade Inata. Todos os feitiços são associados ao seu elemento específico. Você deve rolar um número de dados igual ao seu Anel + Nível de Escola e manter um número de dados igual ao seu Anel. Seu NA de invocação é 10 mais o Nível de Maestria do feitiço x 5. Invocar um feitiço requer um número de rodadas igual ao Nível de Maestria do feitiço, exceto que descrito o contrário. Aumentos podem ser usados para reduzir o tempo de invocação, ao nível de uma rodada por Aumento anunciado para este propósito. Um feitiço sempre faz efeito durante a última rodada de seu tempo de invocação; um feitiço que requeira apenas uma rodada para ser invocado faz efeito imediatamente em sua ação. Se você for ferido a qualquer momento durante a invocação de um feitiço, você deve imediatamente rolar seu Anel +Nível de Escola, mantendo seu Anel, contra um NA igual ao dano causado, ou o feitiço é perdido.

Por exemplo: Kuni Hideyoshi, um Shugenja Kuni de Nível 3, deseja invocar Fogo do Âmago, um feitiço de Fogo de Nível 2. O Fogo de Hideyoshi é 3, logo ele rola 6k3 dados (Fogo 3 + Nível de Escola 3, mantendo Fogo 3). Seu NA é 20 e demorará duas rodadas para que invoque o feitiço. Se desejar, ele pode fazer um Aumento para reduzir o tempo de invocação para uma rodada, aumentando o NA para 25.

A cada dia, um shugenja pode invocar um número de feitiços igual ao seu Anel correspondente. Esses feitiços potenciais são chamados de espaços de feitiços. Um shugenja com Fogo 4, por exemplo, tem quatro espaços de feitios por dia que podem ser usados para feitiços de Fogo. Você pode temporariamente ganhar um espaço de feitiço adicional gastando um Ponto de Vácuo. Adicionalmente, qualquer shugenja pode usar espaços de feitiços de Vácuo para invocar feitiços de qualquer elemento. Se tentar invocar um feitiço e falhar, ainda se gasta um espaço de feitiço.

Todos os espaços de feitiços são recuperados depois de uma noite de sono. Um espaço de feitiço de cada Anel é recuperado depois de uma hora de meditação contínua e uma rolagem de Vácuo/Meditação a um NA 15.

Alcance e Área de Efeito

O Alcance de um feitiço define o quão longe você pode ficar do centro de seu efeito, enquanto Área de Efeito define a distância que o feitiço se espalha a partir do centro. Se o alcance de um feitiço é "Si", você sempre é o centro do efeito. Você pode invocar feitiços com o alcance "Toque" em outro personagem cujo seu toque seja o fim da invocação ou sobre si mesmo.

Magia Ritual

Todos os feitiços dos shugenjas tecnicamente são rituais, mas o termo "magia ritual" se refere um feitiço invocado por vários shugenjas em uníssono. Invocar um feitiço ritualmente requer dez minutos por Nível de Maestria do feitiço (a menos que outro tempo de invocação do ritual seja dado) e requer ao menos dois participantes que conheçam o feitiço e tenha os manuscritos às mãos ou possuam o feitiço como Habilidade Inata. O invocador com maior Nível de Escola de Shugenja é escolhido como invocador líder (no caso de iguais, eles podem escolher um invocador líder). Apenas o invocador líder precisa rolar para invocar o feitiço, mas rola e mantém um dado adicional para cada participante que o ajuda. O número máximo de Aumentos que pode ser feito quando invocando o feitiço é aumentado por um para cada participante adicional. O número máximo de participantes de um ritual é igual ao Nível de Escola do Shugenja mais um. Alguns feitiços podem ter efeitos adicionais quando invocados na forma ritual.

Destruindo Feitiços

Alguns feitiços (como Coração do Inferno) requerem que o manuscrito do feitiço seja destruído durante a invocação. Enquanto destruir um manuscrito de um feitiço seja considerado sacrilégio, neste caso é uma oferenda necessária para os kamis, uma parte da magia que deve ser completada para o funcionamento do feitiço. Se você possui tal feitiço e não tem o manuscrito para oferecer como oferenda, você deve oferecer aos Kamis uma parte sua. A qualquer momento que você invoque tal feitiço e não tenha o manuscrito apropriado em mãos, você deve gastar um Ponto de Experiência. Se você não tem Pontos de Experiência, o feitiço falha.

Afinidade/Deficiência

Muitas escolas concentram seus estudos num elemento em particular e como resultado, exploram os mistérios de outro não tão profundamente. O elemento em que sua escola se concentra é chamado de Afinidade. O elemento que sua escola não possui um forte entendimento é chamado de sua Deficiência. Seu Nível de Maestria é considerado maior em um quando invocando ou aprendendo feitiços que pertençam à sua Afinidade. Seu Nível de Maestria é considerado menor em um quando aprendendo ou invocando feitiços que pertençam à sua Deficiência. Assim um personagem iniciante com Afinidade a Fogo e Deficiência a Água pode começar com feitiços de Nível de Maestria 2 de Fogo e não pode aprender feitiços de Água até que seu Nível de Escola aumente.

Níveis de Concentração e Duração

Alguns feitiços duram apenas enquanto você está se concentrando neles. Outros duram por algum período de tempo depois que você parou de se concentrar. Alguns não requerem concentração alguma depois que você termine de invoca-los, mas duram por um período fixo de tempo. Exceto para feitiços que sejam Instantâneos ou Permanentes, você pode dispensar qualquer feitiço que tenha invocado se não deseja manter seus efeitos antes que a duração termine.

Concentração Total: Você não pode se mover ou agir enquanto mantendo os efeitos do feitiço. Se você for perturbado de qualquer maneira, incluindo sofrendo quaisquer Feridas ou for movido, sua concentração é quebrada.

Concentração Plena: Manter os efeitos do feitiço requer uma ação completa por rodada. Assim, você não pode atacar, invo-

car outro feitiço, tomar a Postura Defesa Total ou correr, ou o feitiço termina imediatamente. Se você sofrer Feridas, você deve fazer uma rolagem de Vontade contra um NA igual ao Nível de Maestria do feitiço x 5 ou sua concentração é quebrada.

Concentração Casual: Você deve manter algum nível mínimo de concentração para manter os efeitos do feitiço. Se tentar invocar outro feitiço, gastar um Ponto de Vácuo, ou fazer um Aumento por qualquer razão, sua concentração é quebrada. Se você sofrer Feridas, você deve fazer uma rolagem de Vontade contra um NA igual ao Nível de Maestria do feitiço x 5 ou sua concentração é quebrada.

Aumentos

Como em qualquer tarefa, Aumentos podem ser feitos para melhorar os resultados da invocação do feitiço. Muitos feitiços listam efeitos específicos que podem ser obtidos através de Aumentos, mas os efeitos a seguir podem ser conseguidos para qualquer feitiço. Você pode Aumentos mais que uma vez para determinado efeito, mesmo que este listado sob Aumentos Especiais; por exemplo, se um feitiço diz que você pode estender seus efeitos para uma pessoa extra com um Aumento, então você pode fazer dois Aumentos para estende-lo para duas pessoas adicionais. Certos feitiços podem restringir o número de Aumentos que podem ser alocados para um efeito específico; nesse caso, o limite estará listado em "Aumentos Especiais".

Tempo de Invocação: Qualquer feitiço que não tenha um Tempo de Invocação listado tem um Tempo de Invocação igual ao seu Nível de Maestria em rodadas. Tais feitiços podem ter seu Tempo de Invocação diminuído em uma rodada para cada Aumento feito.

Duração: Qualquer feitiço com uma duração que não seja Concentração, Instantâneo ou Permanente pode ter sua duração aumentada. Cada Aumento amplia sua duração por um complemente, logo, um feitiço que dure três rodadas durará quatro rodadas, um feitiço com a duração de três horas, durará quatro horas, etc.

Resistência: Você pode fortificar um feitiço para torna-lo mais difícil de se usar uma contra-mágica. Para cada Aumento feito para intensificar o feitiço, seu oponente deve fazer um número igual de Aumentos para fazer uma Contra-Magia.

Maestria: Se você dedicar três Aumentos para dominar um feitiço, então você pode invoca-lo sem o gasto de um espaço de feitiço. Você não pode tentar invocar um feitiço dessa maneira se não tem espaços de feitiços sobrando.

Invocando Com Sutileza

Se um shugenja deseja disfarçar o fato de que está invocando um feitiço, use as seguintes orientações. Esconder um feitiço é uma rolagem de Atenção/Furtividade com um NA 15. Este Número Alvo presume que ninguém está prestando atenção particularmente ao shugenja. Se alguém está olhando para ele, o observador pode fazer uma Rolagem Disputada de Percepção/Investigação (Notar) contra a rolagem de Atenção/Furtividade (Invocação) do shugenja.

Muitos fatores podem afetar a discrição de um feitiço. Alguns feitiços são projetados para a furtividade, ,e podem conceder bônus a esta rolagem em suas descrições. Espíritos do Ar geralmente são dificeis de se perceber, enquanto espíritos do Fogo tendem a chamarem atenção para si. A magia do Vácuo é muito sutil, pois poucos indivíduos têm os sentidos atentos o bastante para notarem o ir e vir do Vácuo.

Feitiços obviamente gerados pelo invocador como Fogo do Âmago podem ser invocados discretamente, mas a descrição é inutilizada assim que as chamas saem das mãos do shugenja.

O shugenja tem bônus e penalidades para sua rolagem de Furtividade como a seguir:

- O feitiço é um feitiço de Fogo: -5 ao total
- O feitiço é um feitiço de Ar: +5 ao total
- O feitiço é um feitiço de Vácuo: +10 a total (mas +20 à rolagens de Investigação de qualquer observador com 4 ou mais de Vácuo)
- O shugenja tem Afinidade com o feitiço: +5 ao total
- O shugenja tem Deficiência com o feitiço: -5 ao total
- O shugenja aprendeu o feitiço como habilidade inata e não está usando um feitiço: +10 ao total
- O feitiço tem efeitos dramáticos e óbvios como luzes brilhantes, ruídos: -5 ao total
- Cada Aumento que o invocador faça para encurtar o tempo de invocação: -5 ao total

Feitiços Universais

Os seguintes feitiços não se aplicam a nenhum elemento em particular. Eles são feitiços universais, conhecidos por shugenjas de qualquer escola, e seus focos elementais variam dependendo da situação. Cada um desses feitiços pode ser invocado como feitiço de Fogo, Terra, Água, Ar ou mesmo Vácuo (assumindo que o invocador tenha acesso à magia de Vácuo). Depois de seu elemento ter sido determinado o feitiço é doravante invocado normalmente.

Comunicar, Contra-Mágica, Sentir e Invocar são as bases do currículo de shugenja que todo shugenja começa como Habilidades Inatas. Banir e Importunar não são menos comuns, e shugenjas devem aprende-los por conta própria.

Banir

Nível de Maestria: 3
Duração: Instantâneo
Área de Efeito: 3 m
Alcance: Si

Ao invocar este feitiço, você bane todo kami da vizinhança imediata. Os espíritos se espalham para serem imediatamente substituídos por novos espíritos elementais. É normalmente usado como um ritual de purificação, para prevenir que espíritos em templos sagrados se tornem estáticos. Este feitiço também torna difícil para outros shugenjas usarem Comunicar efetivamente. Se os espíritos numa área foram Banidos, então um shugenja que posteriormente investiguem uma cena serão incapazes de dizerem o que aconteceu ali, pois os espíritos lá não testemunharam nada. Depois de usar Banir, shugenjas podem determinar muito pouco além de que alguém usou Banir na área recentemente. Usar Banir para encobrir as pistas de outro shugenja é muito eficaz, mas o uso deste feitiço é desdenhado por shugenjas honrados.

Banir funciona apenas com kamis menores, e espíritos mais poderosos não podem ser movidos. Esses kamis são mais prevalecentes em áreas naturais como montanhas, rios e florestas. Adicionalmente, muitos kamis poderosos habitam dentro de artefatos, particularmente katanas, e não podem ser afetados por Banir.

Comunicar

Nível de Maestria: 1
Duração: Concentração Total
Área de Efeito: Um kami
Alcance: 30 m

Ao invocar este feitiço, você pode se comunicar com um kami na área. Se você invocar Comunicar como feitiço de Ar, você se comunica com apenas um kami de Ar, e assim por diante. Você pode perguntar uma questão ao kami, que ele responderá da melhor maneira que puder. O kami não precisa pensar para responder verdadeiramente, mesmo que haja poucas razões para mentir. Espíritos são geralmente uniformizados e despreocupados com o mundo dos mortais e são críticos por natureza, mas um shugenja experiente em lidar com suas particularidades pode aprender muito ao se comunicar com eles. Normalmente desempenhando pequenos favores aos espíritos resulte em informações mais prestativas (na forma de Aumentos Gratuitos). Para um espírito da Terra, isso poderia ser simples como mover uma pedra de um lado para o outro da estrada ou prometer construir um oratório ao espírito de uma grande mon-

tanha. Para um espírito do Fogo, alguns itens valiosos devem ser queimados para gerar boa vontade.

Espíritos da Terra são muito rudes e diretos. Eles podem também estar preocupados com detalhes e firmemente obcecados com assuntos irrelevantes ao momento em questão.

Espíritos do Ar são dispersos e emocionais. Eles preferem se comunicar com surtos de emoções que com palavras. Quando falam, sussurram enigmas intrincados, geralmente respondendo perguntas com mais perguntas. Eles normalmente ficam mais intencionados em jogarem jogos com o invocador que na verdade responder questões relevantes.

Espíritos do Fogo são temperamentais e impacientes. Eles não apreciam ser perturbados, especialmente por este feitiço, e normalmente respondem com terríveis ameaças ao menos quando amolecidos por alguma oferenda inflamável. Espíritos do fago ao menos são os mais previsíveis e as informações que concedem raramente são nubladas ou confusas. Porém, muitas vezes um espírito do fogo não podem prover informações meramente porque não estavam prestando atenção, mais preocupados em devorar tudo à volta do que em assuntos transcorrendo ao redor.

Espíritos da Água não falam. Eles mostram apenas reflexos visuais do passado, sem som. Espíritos da Água não estão preocupados com opiniões, apenas fatos, normalmente a informação que provêem é tão geral que pode ser inteiramente inútil.

Espíritos do Vácuo são brincalhões e curiosos. Eles têm mentes atentas e mesmo profundas perspectivas de tudo que perceberam, mas estão sempre procurando aprenderem alguma coisa nova. Assim eles raramente divulgam quaisquer segredos a menos que possam aprender alguma coisa igualmente interessante em troca. Se aprender um segredo, um espírito do Vácuo sempre libera sua parte da barganha e revela algo que saiba.

Outros espíritos, como fantasmas, Onis e mesmo Fortunas podem ser contatadas com este feitiço se estiverem na área imediata. Você deve saber o nome do espírito e invocar o feitiço para se comunicar com este espírito em especial. Um kansen também pode ser contatado com qualquer invocação deste feitiço, e lhe proverá felizmente com apenas um feitiço de maho de Nível de Maestria 1 de sua escolha caso deseje.

Este feitiço também pode ser usado para determinar a atitude geral dos espíritos na vizinhança. Em áreas que estejam Maculadas ou que sirvam de lar para fantasmas ou entidades malevolentes, espíritos elementais normalmente ficam agitados e perturbados, isso revela que algo não está certo. Esta aplicação pode ser usada para determinar se um shugenja já invocou os espíritos na área para executar magia no passado recente. Uma simples invocação deste feitiço revela todos os feitiços de Nível de Maestria 1 invocados na área dentro da última hora, a menos que os espíritos tenham sido recentemente Banidos (vide a descrição do feitiço para mais detalhes.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para pedir uma pergunta adicional. Você pode fazer um Aumento para ter uma resposta mais específica. Você pode fazer um Aumento para ou aumentar o Nível de Maestria dos feitiços detectados por ou, ou sentir uma hora adicional do passado: por exemplo, para três Aumentos você poderia ou detectar todos os feitiços de Nível de Maestria 4 invocados dentro da última hora, todos os feitiços de Nível de Maestria 3 invocados dentro das últimas duas horas, todos os feitiços de Nível de Maestria 2 invocados dentro das últimas três horas, ou todos os feitiços de Nível de Maestria 1 invocados dentro das últimas 4 horas.

Contra-Magia

Nível de Maestria: 1 (Especial)

Duração: Instantâneo

Área de Efeito: Um shugenja

Alcance: 30 m

Este feitiço imediatamente encerra os efeitos de outro feitiço. Seu uso é um pouco complexo.

Para invocar Contra-Magia, você deve estar consciente de que um inimigo está para invocar ou está mantendo um efeito mágico. Assim, você deve uma Iniciativa mais alta do que a de seu oponente ou ele deve estar concentrando num feitiço. Em situações de não-combate, você pode continuar preparado contando que não invoque ou se concentre sob quaisquer feitiços que possua.

A segui, você deve determinar a que elemento seu oponente está recorrendo para invocar o feitiço. Isso pode ser feito ou fendo uma rolagem de Feitiçaria para identificar o feitiço ou meramente adivinhando que elemento seu oponente pretende usar. Se a rolagem de Feitiçaria for feita durante o vôo, o NA para invocar Contra-Magia é aumentado por 10. Se você adivinhar o que seu oponente está invocando e escolhe-lo incorretamente, sua Contra-Magia não tem efeito. Contra-Magia sempre se baseia no elemento que se opõe ao que você está enfrentando. Assim, Fogo e Água se opõem, Terra e Ar entre si, e Vácuo se contrapõe a ele mesmo.

Apesar de Contra-Magia ser aprendido como um feitiço de Nível de Maestria 1, é sempre invocado como um feitiço de mesmo Nível de Maestria ao feitiço de seu oponente. VocÊ não necessariamente sabe este Nível de Maestria, o que quer dizer que se você tentar cancelar um feitiço além de suas capacidades você pode falhar automaticamente (e gastar um espaço de feitiço). Invocar Contra-Magia funciona similarmente a uma Rolagem Disputada, com seu NA sendo igual ao resultado de seu oponente. Se Contra-Magia tiver sucesso, o feitiço é imediatamente cancelado. Se invocado durante a invocação de seu oponente, sua invocação falha. Se invocado num alvo que estava se concentrando num feitiço para manter seus efeitos, esses efeitos terminam imediatamente.

A qualquer instante que a magia de um shugenja seja interrompida, com sucesso ou não, ele imediatamente sente um surto repentino dos elementos, um "puxão" em direção ao indivíduo que interrompeu sua magia. Numa sala lotada pode ser difícil determinar quem foi o responsável, mas um shugenja uma clara visão de seu oponente sempre sabe quem o interrompeu.

Exemplo: Isawa Rinjin vê que Kuni Saburo está prestes a invocar um feitiço e está preparado para usar Contra-Magia nele. Saburo está invocando Fogo do Âmago, um feitiço de Fogo de Nível de Maestria 2, e rola um 28, mas o resultado do feitiço é atrasado até que os efeitos da Contra-Magia de Rinjin sejam determinados. Não querendo correr o risco de adivinhar que feitiço Saburo pretende invocar, Rinjin faz uma rolagem de Feitiçaria. O resultado da Rolagem de Perícia é 37, mais que suficiente para determinar qual feitiço Saburo está invocando. Rinjin então continua a invocar seu feitiço. Neste exemplo, Contra-Magia conta como um feitiço de Água de Nível de Maestria 2, bem dentro das capacidades de Rinjin. O NA para cancelar o feitiço de Saburo agora é 38 (contando com os +10 para identificar durante o vôo).

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir o alcance do feitiço por 30 m. Você pode fazer dois Aumentos para suprimir o surto que alerta o alvo de sua localização após a Contra-Magia; se você faz esses aumentos e falha em sua invocação, o feitiço não é cancelado, mas o oponente sentirá o surto de qualquer maneira. Você pode fazer um Aumento para fortificar um feitiço contra Contra-Magia. Para cada Aumento feito para fortificar o feitiço, você deve fazer um Aumento para potencializar sua Contra-Magia para sobrepor-se a esses efeitos. Não há meio de saber de antemão o quanto um inimigo fortificou sua magia. Inclusive, outro shugenja pode cancelar sua Contra-Magia, e Aumentos feitos para Potencializar sua própria Contra-Magia não só a fortificam.

Importunar

Nível de Maestria: 2

Duração: Especial

Área de Efeito: Um kami

Alcance: 3 m

Este feitiço invoca um espírito elemental local para invocar um feitiço por você. Apesar de ser aprendido como um feitiço de

Nível de Maestria 2, seu Nível de Maestria pode variar dependendo da circunstância.

Antes de invocar Importunar, você deve primeiro nomear o feitiço que deseja invocar, que não precisa ser um feitiço que você conheça. O Nível de Maestria de Importunar para propósitos de invocação então se torna o Elemento e o Nível de Maestria do feitiço que você deseja invocar, mais um (pois muitos feitiços que você normalmente poderia invocar estariam além da sua capacidade de replicar). O espírito dentro do item também exigirá um favor, que deve providenciar antes que o feitiço possa ser completado. Você deve começar a cumprir sua promessa dentro do próximo dia, ou o kami se despontará com você e você perderá a habilidade de invocar feitiços pertencentes a este elemento por uma semana.

A natureza do favor cabe ao MJ, mas também depende do Nível de Maestria do feitiço que pretende invocar. Você deve cumprir o favor pessoalmente, ou os espíritos não ficarão satisfeitos.

Nível de Maestria 1 — Um favor simples requerendo apenas poucos momentos de seu tempo, como empilhar pedras num oratório improvisado ou passar algum tempo numa prece silenciosa.

Nível de Maestria 2 — Um favor que requeira vários minutos de tempo e alguma quantia de trabalho árduo, como arrastar uma pesada árvore de um rio ou construir uma fogueira para os espíritos.

Nível de Maestria 3 — Um favor que requeira várias horas de tempo ou alguma quantia de risco, como limpar um templo dilapidado ou escalar o pico de uma montanha.

Nível de Maestria 4 — Um favor que requer vários dias de trabalho ou algum risco significante, como uma construção, pintura, e consagração de um arco torii, ou caçar os malvados lobos que superpopulam a serena floresta.

Nível de Maestria 5 — Um favor que requeira várias semanas ou um risco pessoal monumental, como construir um templo aos kamis ou pessoalmente derrotar um grupo de Onis que está atormentando os espíritos locais.

Nível de Maestria 6 — Esses feitiços não podem ser invocados com Importunar.

Uma vez que o favor esteja pago, você ganha a habilidade de invocar o feitiço em questão, uma vez, a qualquer momento dentro do dia seguinte. Você pode invocar o feitiço como normalmente o faria, mas a invocação é automaticamente bem sucedida e não pode ser afetada por Contra-Magia.

Aumentos Especiais: Quaisquer Aumentos que possam ser feitos no feitiço que você deseja invocar podem ser feitos em Importunar para ganhar esses efeitos uma vez que o favor esteja pago.

Sentir

Nível de Maestria: 1
Duração: Concentração Total
Área de Efeito: 3 m de raio
Alcance: Si

Você ganha uma percepção sobrenatural dos elementos ao seu redor. Se invocado como um feitiço de Terra, por exemplo, este feitiço revela a localização de todas as terras e pedras dentro do raio. O conhecimento recebido, certamente, está limitado ao seu. Se você Sentir Água dentro de uma garrafa contendo um líquido venenoso, que você nunca encontrou antes nessa área, você não ganha conhecimento do veneno e de seus efeitos. Ao invés disso, você nota que há um líquido não identificado presente.

Uma particularmente útil aplicação deste feitiço é usar para achar qualquer ser vivo se escondendo dentro de uma área pequena. Seres vivos são compostos por uma mistura de todos os elementos, logo este feitiço revela suas presenças e suas condições gerais (alerta, dormindo, doente, ferido, morto).

Este feitiço também sente a presença dos espíritos. Kamis podem ser detectados pela invocação do feitiço Sentir que pertençam ao mesmo elemento que ele. Dúzias de outros Reinos Espirituais, como coisas vivas, são a mistura de todos os elementos e assim podem ser sentidas por qualquer versão deste feitiço. Um espírito disfarçado como humano é sentido como se fosse humano e alguns espíritos podem possuir habilidades naturais que os impedem de serem detectados.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir o raio da área de efeito em 4,5 m. Você pode fazer quatro Aumentos para expandir a área de efeito para 6 m. Você pode fazer nove Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 7 m.

Invocar

Nível de Maestria: 1
Duração: Especial
Área de Efeito: 30 cm³
Alcance: 3 m

Com este feitiço você pode invocar 30 cm³ de matéria elemental. O elemento aparece na forma de uma bola numa área de sua escolha dentro de seu alcance, e paira enquanto você mantém a Concentração Total, em seguida se comportando normalmente. O elemento é de um tipo à sua escolha, mas deve ser algo que ocorra naturalmente. Assim, ferro, fumaça ou água podem ser invocados, mas aço, vinho ou nitrogênio líquido não. Quando você parar de se concentrar, os espíritos invocados continuam existindo.

O item invocado não possui propriedades mágicas habituais. Jade e cristal invocados não oferecem proteção contra a Mácula das Terras Sombrias nem defesa contra criaturas sobrenaturais. De fato, os elementos se parecem levemente rebeldes contra a criação de tais substâncias. Qualquer jade ou cristal invocados lentamente se transformam em pedra mundana com o passar de alguns dias.

Feitiços de Água

Nível de Maestria 1

Bo de Água

Duração: Um minuto
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Você pode pedir que os kamis lhe concedam a força inexorável da Água, na forma e um bastão bo. Esta arma é manuseada como um bastão bo normal, mas você pode usar seu Nível de Escola mais um no lugar da Perícia Bastões. O Bo de Água tem ND 3k3. Se você ficar inconsciente ou morrer, o Bo desaparece.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento e apenas um para aumentar o nível de dano do Bo em +1k0.

Castelo de Água

Duração: Concentração Casual mais 5 minutos
Área de Efeito: Raio de 1,5 m
Alcance: Si

Os kamis da Água defendem aqueles a quem favorecem. Você cria um pequeno muro de água de 90 cm de altura e 1,5 cm de largura. Este muro lhe circunda e impede qualquer tentativa de passagem. Aqueles que tentem passar pelo muro devem obter sucesso numa rolagem de Terra contra seu Anel de Água x Nível de Escola. Aqueles que falharem são arremessados para fora do raio e sofrem 1k1 Feridas.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para adicionar 1,5 cm à altura do muro. Você pode fazer um Aumento para aumentar o raio da área de efeito para 3 m. Você pode fazer quatro Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 4,5 m. Você pode fazer nove Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 6 m.

Coração da Natureza

Duração: Permanente
Área de Efeito: Animal alvo
Alcance: 1,5m

Alinhar os espíritos da Água entre duas criaturas é uma simples questão de falar aos kamis. Este feitiço cria um laço entre você e uma criatura não-mágica. Doravante, a criatura instintivamente lhe entende e segue seus comandos mentais contanto que estejam a 1,5 km um do outro, e a criatura não arriscará sua vida para isso. Se você invocar Coração da Natureza sobre uma criatura governada por uma Perícia (como Cavalaria para um corcel ou Caça para um Falcão), você ganha um Aumento Gratuito quando usando esta Perícia.

Você pode afetar apenas um animal por vez. Invocar Coração da Natureza num segundo animal rompe o laço criado pelo primeiro.

Caminho da Paz Interior

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo
Alcance: Toque

Os harmoniosos kamis da Água podem dramaticamente aumentar a proporção em que um corpo se recupera. Quando invocado numa pessoa ou criatura ferida, Caminho da Paz Interior instantaneamente cura um dado de Feridas, mas nunca menor que seu Anel de Água.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para curar um dado adicional de Feridas.

Purificar Água

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Raio de 7,5 m
Alcance: 3 m

Esta simples oração direciona os kamis a removerem qualquer impureza de suas manifestações mortais. Toda água contida dentro da área de efeito é mudada para uma água pura, livre de poluentes e Mácula. Este é um ritual popular entre os Caranguejos que viajam pelas Terras Sombrias, apesar de qualquer água que permaneça em contato com água contaminada é rapidamente reinfestada. Este feitiço não funciona em água que já tenha sido consumida.

Reflexões de Pan Ku

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Objeto alvo
Alcance: 3 m

Ar é o elemento dos segredos, mas água é o elemento da adivinhação. Ao adequadamente entreter os kamis dentro de uma poça, você pode adivinhar a natureza e poderes (se algum) de um simples objeto ou item. Esta informação é revelada por breves lampejos dos usos passados do objeto. Outros detalhes da visão são confusos e breves, incluindo informações como quem usou ou criou o item. Essas visões são vagas, e cabe a você interpreta-las adequadamente. Você pode normalmente dizer se um item é ou não uma nemuranai usando este feitiço, apesar de não necessariamente revelar a habilidade ou propósito do item.

Revolução das Fortunas

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Pessoa alvo
Alcance: 3 m

A Água é o elemento mais benevolente, com os kamis que são quase afoitos a derramarem suas bênçãos sobre os mortais. O alvo pode escolher re-rolar qualquer dado a cad vez que faz uma rolagem durante a duração do feitiço. A nova rolagem deve ser mantida.

Energias Simpáticas

Duração: Variável (vide abaixo)
Área de Efeito: Pessoa alvo
Alcance: 3 m

A Água é o elemento da mudança, e mesmo a magia não é imutável. Você pede aos kamis para transferirem um feitiço existente de você para outro indivíduo dentro do alcance, ou de outro indivíduo para você. Para transferir um feitiço para você, você deve ter visto o feitiço ter sido invocado e ter um Nível de Escola suficiente para potencialmente invocar este feitiço. Caso contrário, o feitiço falhará automaticamente. Pelo restante da duração do feitiço, é como se o alvo tivesse invocado o feitiço em questão. Este feitiço não pode ser aplicado a feitiços que tenham Duração: Instantâneo ou que requeiram qualquer nível de Concentração.

Nível de Maestria 2

Coração da Mortalidade

Duração: Permanente
Área de Efeito: Si e pessoa alvo
Alcance: 3 m

Você pode alinhar sua Água elemental com a de outro ser inteligente, estabelecendo um laço entre vocês. Contando que o alvo esteja dentro de 1,5 km, você sempre pode sentir a direção que está e pode alveja-lo com feitiços como se ele estivesse dentro do alcance normal do feitiço. O alvo deste feitiço deve ser voluntário a entrar no laço, e se vier a se tornar involuntário a ele em qualquer momento, o feitiço termina automaticamente. Se o alvo ficar a mais de 1,5 km de você, todos os benefícios desaparecem até que volte a estar dentro de 1,5 km de distância. Apenas uma pessoa pode ser afetada por este feitiço por vez. Se tentar invocar Coração da Mortalidade numa segunda pessoa, o laço com a primeira pessoa se desfaz.

Poça Refletora

Duração: 5 minutos
Área de Efeito: 15 m
Alcance: 1,5 km

O indescritível conhecimento da Água pode ser de grande utilidade. Você pode usar uma simples poça para refletir a vista de qualquer local familiar. Você pode ver esta localização como se estivesse no centro da área de efeito.

Para se tornar familiarizado o suficiente com uma área para usar este feitiço, você deve passar 10 minutos estudando a área e seus conteúdos sem interrupções. Você pode visualizar qualquer localização com a qual esteja familiarizado com Poça Refletora.

Vapores Rejuvenescedores

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Pessoa alvo
Alcance: Toque

Você pode invocar os vapores que limpam a mente da fatiga. O alvo deste feitiço é recarregado como se tivesse tido uma noite completa de sono, eliminando quaisquer penalidades de fatiga. Este descanso revigora a mente também, permitindo que shugenjas recuperem todos os seus feitiços do dia anterior. Nenhuma pessoa pode se beneficiar deste feitiço por dois dias seguidos.

Laço Que Ata

Duração: Concentração Total mais 1 minuto
Área de Efeito: Si
Alcance: 1,5 km

Este feitiço é similar a outros feitiços de adivinhação pois permite rastrear a Água dentro de um objeto específico. Ele provê a direção e distância a um objeto familiar (um que você carregue com você, ou estudou por pelo menos uma hora). Se o objeto estiver fora do alcance do feitiço, este feitiço não concede informação.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para rastrear por mais 1,5 km.

Velocidade das Ondas

Duração: 5 minutos
Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo
Alcance: Toque

Os kamis da Água podem passar a velocidade dos oceanos para as pessoas. O alvo se move ao dobro de sua capacidade normal (Água x 6 m por rodada ao invés de x 3) e não se cansa durante a duração do feitiço.

Kamis da Água são notoriamente caprichosos, porém. Se o alvo parar de se mover ou fizer qualquer ação que não sejam coisas simples que podem ser feitas enquanto se ainda se move, os kamis se chateiam a vão embora, cancelando o feitiço.

Sabedoria e Clareza

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Ao pedir os kamis da Água para passarem uma fração de suas perspicácias, você pode dobrar sua velocidade de leitura e se lembrar claramente de tudo que leu durante o feitiço. Este feitiço não aumenta a compreensão, apenas a velocidade e a memória. Cifras, códigos e idiomas desconhecidos ainda são indecifráveis.

Nível de Maestria 3

Ruína do Escorpião

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo
Alcance: Toque

A água dentro de cada criatura vivente é difícil de se manipular com magia, mas pode ser encorajada a acelerar o processo natural. Este feitiço imediatamente expele todos os venenos dos sistemas do alvo, eliminando-os e seus sintomas completamente. O dano sofrido pelo veneno não é curado, porém.

Próximo ao Gelo

Duração: Concentração Casual mais 1 minuto
Área de Efeito: Pessoa alvo
Alcance: Toque

Águas gentis e tranqüilas podem ser endurecidas ao gelo, aumentando sua força em centenas de vezes. Você pode temporariamente usar esta força dos kamis da Água. O alvo deste feitiço não sofrem penalidades de NA oriundas das Feridas pela duração do feitiço. Próximo ao Gelo não cura as Ferida, nem nega os efeitos de se estar Caído.

Regenerar o Ferimento

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo
Alcance: Toque

Kamis da Água curam por absorver a dor para si mesmos. Este feitiço permite que você diretamente canalize a dor do alvo para o grande oceano dos kamis de Água. Contando que este feitiço seja mantido, o alvo cura um número de Feridas igual à sua Água a cada rodada até que nenhum dano reste.

Águas Silenciosas

Duração: Variável
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

A memória do oceano é eterna. Um simples kami da Água pode se fundir ao seu corpo e esperar pela hora em que será liberto para desempenhar seu trabalho.

Este feitiço é invocado em conjunto com outro feitiço de qualquer elemento de Nível de Maestria 3 ou menos, que deve ser invocado dentro de um minuto ao se invocar este feitiço. Na hora em que você invoca Águas Silenciosas, você deve escolher um gatilho específico que ativará o segundo feitiço. Este gatinho pode ser quando uma frase específica ou quando uma certa ação física tomar lugar (quando você cair, quando você sacar uma espada, etc.). Quando este gatilho ocorre, o segundo feitiço imediatamente acontece como se só então tivesse sido invocado. Você deve ter um espaço de feitiço do elemento apropriado disponível para que faça efeito. Este feitiço não pode ser beneficiado por quaisquer Aumentos.

Você pode guardar feitiços para serem invocados em você mesmo quando estiver inconsciente, mas se o feitiço guardado alvejar outra pessoa, você deve estar consciente para que ele faça efeito.

Caminho das Águas Tranqüilas

Duração: 10 minutos
Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo
Alcance: Toque

Aqueles abraçados pelos kamis da Água não têm medo de suas manifestações físicas. Você pode ganhar a habilidade de respirar, ver e se mover em velocidades normais debaixo d'água. Isso não remove a habilidade do alvo de respirar ar de maneira alguma. Se este feitiço for invocado numa criatura que respire na água, isso a permite que ela respire e se mova no ar livremente.

Caminhando Sobre as Ondas

Duração: 10 minutos
Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo
Alcance: Toque

Os kamis da Água podem erguer aqueles que lidam sob suas manifestações, tornando-os impossíveis de se afundarem na água. O alvo deste feitiço pode se mover livremente pela superfície da água como se fosse sólida, andar, correr sentar ou fazer qualquer outra ação como normalmente a faria. Se a superfície da água for perturbada, como por uma tempestade, então uma Rolagem Simples de Agilidade pode ser necessária para manter o equilíbrio, caso contrário, caindo prostrado na água. Cair de uma longa distância na água enquanto sob efeitos desse feitiço resultará em dano como se tivesse caído no chão.

Nível de Maestria 4

Mão de Jurojin

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo
Alcance: Toque

Muitos kamis da Água servem a Jurojin, Fortuna da Longevidade, purificando doenças, ferimentos e venenos dos mortais. Ao invocar a benção da Fortuna e canalizando seu poder através dos kamis, você pode curar um alvo de qualquer doença. A doença é instantaneamente eliminada com seus sintomas, incluindo febre, lesões ou furúnculos. Doenças sobrenaturais podem ser curadas dessa maneira, contanto que não se originem de um feitiço de Nível de Maestria maior que o deste feitiço.

Solo Sagrado

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Você pode oferecer as rezas adequadas para temporariamente consagrar uma área. Consagrar uma área requer uma hora, enquanto você inscreve certos símbolos sagrados em volta dele. Você pode posteriormente invocar Solo Sagrado para implorar aos kamis o seu retorno à área consagrada. Se tiver sucesso, você imediatamente desaparece de sua localização atua e reaparece no local consagrado. A distância não faz diferença a este feitiço. Se a área consagrada for perturbada de qualquer maneira, a área deve ser reconsagrada. Apenas uma área pode ser consagrada dessa maneira por vez.

Símbolo de Água

Duração: Permanente
Área de Efeito: Raio de 3 m
Alcance: 7,5 m

Você grava o símbolo de Água sobre um objeto, normalmente uma porta, portal ou passagem. Quaisquer seres além de você que se aproximem da área sentem um grande medo. Aqueles que vejam ou sintam o símbolo devem fazer uma Rolagem Disputada usando o Fogo deles contra sua Água no instante da invocação. Aqueles que falharem devem imediatamente correr em máxima velocidade.

Uma segunda invocação de Símbolo de Água dentro da área de efeito quebrará o feitiço imediatamente. Se o objeto no qual o símbolo está gravado for movido ou destruído, o feitiço é imediatamente cancelado.

O tempo de invocação para gravar o Símbolo é 1 minuto.

Muralha de Água

Duração: Concentração Casual mais 1 hora
Área de Efeito: Especial
Alcance: 30 m

Este feitiço chama os kamis da Água dentro da área para criarem um muro de água de 3 m de altura, 30 cm de espessura e 7,5 m de comprimento. O muro é virtualmente intransponível e não pode ser criado se seres vivos estão dentro da área de efeito. Qualquer tentativa de passar pelo muro deve obter sucesso numa rolagem de Fogo a um NA igual à sua Água x Nível de Escola. Se falharem, são tragados para dentro da água e sofrem 1k1 de dano de afogamento para cada rodada que ficarem presos (1k1 na primeira rodada, 2k2 na segunda, 3k3 na terceira, etc.). Indivíduos presos na muralha podem fazer uma rolagem de Fogo a cada rodada para tentarem escapar.

Dentro das Ondas

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Raio de 7,5 m
Alcance: Si

Os kamis podem envolver aqueles que consideram seus amigos. Este feitiço cria uma bolha ao redor de você. Você e aqueles dentro da bolha podem ser mover sobre ou através da água sem penalidades de movimento. O ar dentro da bolha não é consumido independente da quantidade de pessoas dentro dela. Se a bolha está abaixo da superfície quando a duração terminar, ela imediatamente sobe à superfície e estoura.

Nível de Maestria 5

Partir as Águas

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: 30 m de profundidade, 300 m de largura
Alcance: Linha de visão

Este poderoso feitiço compele os kamis para se moverem lateralmente. Você pode partir qualquer corpo de água até a máxima área de efeito. Contanto que mantenha sua concentração, a água permanecerá partida. Se você parar de se concentrar por qualquer razão, a água se rejuntará normalmente instantaneamente. Para pequenos corpos de água, isso meramente seria uma inconveniência. Para corpos maiores como rios, lagos, ou mesmo mares, o fechamento imediato poderia matar qualquer um dentro da área de efeito.

Poder do Oceano

Duração: Seu Nível de Escola, em semanas
Área de Efeito: Pessoa alvo
Alcance: Toque

A Água é o elemento da vida e vitalidade. Aqueles shugenjas que são amados pelos kamis da Água podem pedir uma pequena fração de suas incríveis energias para os mortais. O alvo deste feitiço não precisa de comida, bebida ou descanso por um número de semanas igual ao seu Nível de Escola. O alvo pode recuperar seus Pontos de Vácuo completamente um número de vezes igual ao seu Nível de Escola. Finalmente, o alvo cura um número de Feridas por hora igual a três vezes o Vigor dele.

Quando a duração deste feitiço termina, o alvo precisará de um dia completo de descanso para cada dois dias que este feitiço ficou em efeito. Durante este tempo, ele é incapaz de qualquer ação prolongada, e só pode se mover lentamente. Ele não pode viajar nem de cavalo ou de carruagem. Qualquer atividade mais desgastante que uma lenta caminhada reduz seu Vigor em a 1 pela próxima semana. O alvo sofre um Nível de Feridas de dano por dia que ele não descanse.

Ondas Sempre Mudam

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

A Água está sempre mudando, e assim podem ser aqueles que existem em harmonia com ela. Este feitiço permite que você mude seu corpo físico para uma nova forma. Você pode usar este feitiço para assumir a forma de qualquer ser vivo que tenha visto pessoalmente. Criaturas sobrenaturais ou não-naturais não podem ser imitadas com este feitiço, nem seres inteligentes como Nagas ou humanos.

Este feitiço transforma você fisicamente, mudando seus Atributos físicos ao da criatura que imita enquanto mantém todos os seus atributos mentais e habilidades. Você só pode invocar feitiços

na nova forma se ela tiver mãos para gesticular e cordas vocais para oferecer preces.

Redemoinho

Duração: Concentração Total mais 1 hora

Área de Efeito: Raio de 15 m

Alcance: Linha de visão

Você cria um poderoso redemoinho no meio de qualquer corpo de água de pelo menos 90 m de raio e suga tudo dentro de 60 m de seu centro. Quaisquer criaturas dentro do raio devem fazer uma Rolagem Disputada de Água contra você ou serem afogadas. Criaturas dentro do redemoinho sofrem 2k2 de dano cumulativo por afogamento por rodada (2k2 na primeira rodada, 4k4 na segunda, 6k6 na terceira, etc.). Criaturas presas podem fazer outra Rolagem Disputada de Água em cada rodada para escaparem.

Nível de Maestria 6

Paz dos Kamis

Duração: Instantâneo

Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo

Alcance: Toque

O definitivo poder de água só pode ser invocado pelos mais poderosos e pios shugenjas. Este feitiço cura todas as Feridas de qualquer fonte e livra o corpo do alvo de quaisquer doenças e venenos. Este feitiço pode eliminar a Desvantagem Ferida Permanente, apesar do alvo dever gastar um número de Pontos de Experiência igual ao dobro do custo da Desvantagem. Este feitiço elimina um nível completo de Mácula das Terras Sombrias do alvo, mas nunca pode reduzir a Mácula do alvo para menos que 1.0. Este feitiço só pode ser invocado uma vez por dia.

Erga-se, Água

Duração: Concentração Total

Área de Efeito: Especial

Alcance: 7,5 m

Como Invocar, este feitiço invoca os kamis da Água para prestarem um serviço para você. O kami invocado é gigantesco, equivalendo a 7,5 m³ de água. A manifestação constantemente corre e se esvai, mas mantém uma forma vagamente humanóide.

A manifestação do kami pode envolver alvos, tais alvos devem obter sucesso numa rolagem Disputada de Água contra você ou permanecerem presos e sofrerem 2k2 de dano cumulativo por afogamento por rodadas em que ficarem presos (2k2 na primeira rodada, 4k4 na segunda, 6k6 na terceira, etc). Alvos presos podem rolar a cada rodada para tentarem escapar.

O kami manifesto pode atacar ao seu comando, rolando e mantendo um número de dados igual à sua Água para atacar e8k6 de dano. Qualquer oponente que atingido por tal ataque é derrubado no chão e deve gastar duas ações para lutar contra a corrente para se levantar.

Palavras dos Kamis

Duração: Instantâneo

Área de Efeito: Raio de 15 m

Alcance: Si

Mil anos de exposição à mais gentil corrente pode destruir montanhas, mas um shugenja que possa canalizar a fúria da Água num único momento. Este feitiço é o mais furioso de todas as manifestações da Água para, e invoca o poder purificador da Água para repelir as manifestações físicas da corrupção. Este feitiço destrói completamente qualquer criatura ou pessoa corrompida ou Maculada dentro da área de efeito. Seres inteligentes afetados por este feitiço podem rolar seu mais alto Anel numa Rolagem Disputada contra sua Água + Nível de Escola, mantendo Água. Se tiverem sucesso, os seres são reduzidos ao nível de Feridas Caído, então.

As palavras dos kamis não devem ser consideradas levianamente. Tamanho é o poder que tudo dentro de 15 m de você que as ouçam ficam surdos por 1 hora, e rolam um dado a menos em todas as ações até que se recuperem do efeito paralisante do feitiço.

Feitiços de Ar

Nível de Maestria 1

Pela Luz de Lorde Lua

Duração: 5 rodadas

Área de Efeito: Raio de 3 m

Alcance: Si

Os kamis do Ar revelam a você a localização de qualquer objeto ou indivíduos escondidos, incluindo armadilhas disfarçadas, falsos botões, assassinos nos arbustos, etc. Os sussurros dos kamis não revelam o que está escondido, apenas onde está escondido.

O feitiço não revela automaticamente coisas que estejam disfarçadas por magia ou outras forças sobrenaturais. Se objetos ou indivíduos magicamente disfarçados estão dentro da área de efeito, você deve rolar seu Ar/Nível de Escola contra um NA igual ao Anel x Nível de Escola de seu oponente (usando o Anel apropriado para o feitiço). O MJ pode fazer esta rolagem secretamente para evitar suspeitas posteriores.

Manto da Noite

Duração: Até amanhecer ou até ser cancelado (vide abaixo)

Área de Efeito: 1 objeto de até 45 kg

Alcance: Toque

Você pode invocar os kamis do Ar para circularem um objeto, disfarçando-o da visão. O objeto é considerado invisível pela duração do feitiço a menos que algo chame atenção para ele de alguma maneira. O efeito do feitiço é dissipado se o objeto for tocado por qualquer outra pessoa que não você, se fizer som de alguma maneira, se usado como arma, ou de qualquer outra maneira que interaja com outro indivíduo.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para disfarçar mais 10 kg.

Toque da Natureza

Duração: Concentração Total

Área de Efeito: Criatura alvo

Alcance: 3 m

Você solicita a ajuda dos kamis do Ar para descobrir pensamentos e intenções entre as mentes de humanos e animais, permitindo que você compreenda uma criatura. Criaturas inteligentes não são afetadas por este feitiço, pois suas mentes são muito complexas para um efeito tão simples. Este feitiço não compele a criatura alvejada a interagir com você, nem permite que a criatura fale de maneira inteligente; meramente permite que a criatura comunique emoções e intenções.

Quintessência do Ar

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Raio de 1,5 m ao redor do objeto alvejado

Alcance: 3 m

Você invoca os kamis para estabelecerem uma invisível e intangível barreira que impede que qualquer som passe através dela.

Os kamis não permitem que qualquer som escape da área, e permitem que qualquer som de fora entre. Se o kami está centrado sobre um objeto portátil, a bolha de silêncio viaja com o objeto. Qualquer um que se mova dentro da bolha ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Perspicácia em rolagens de Furtividade.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir o raio de efeito para 3 m. Você pode fazer quatro Aumentos para expandir a área de efeito do raio para 4,5m. Você pode fazer nove Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 6 m.

Tempestade de Ar

Duração: Concentração Total mais 1 minuto

Área de Efeito: Cone de 6m, 3 m de largura numa extremidade

Alcance: Si

Você invoca a ira dos kamis, direcionando vingativos espíritos do ar contra um alvo à sua escolha. Os kamis criam um cone de vento nas dimensões especificadas acima, com uma força à sua escolha, indo de uma leve brisa a vendavais de 80 km/h. Personagens atingidos pelos pesados ventos rolam menos 2 dados em quaisquer rolagens. Se qualquer personagem no cone tiver um Anel de Terra menor que seu Anel de Ar, ele sofre 1k1 de Feridas por número de diferença a cada rodada, até que saia da área de efeito.

Caminho da Enganação

Duração: Concentração Casual mais 1 minuto

Área de Efeito: Raio de 15 m

Alcance: Si

Os kamis do Ar reproduzem qualquer imagem, e você pode pedir para que façam uma duplicata exata de você. Este feitiço cria uma duplicata ilusória perfeita sua em qualquer lugar dentro da área de efeito. Os kamis do Ar se divertem nesse jogo, duplicando perfeitamente qualquer ação que você faça pela duração do feitiço. Qualquer ataque lhe alvejando tem 50% de chance de falha (1-5 numa rolagem de um d10) devido à confusão criada pelo feitiço. Sempre que você fizer uma ação alvejando um inimigo, como atacar ou invocar um feitiço, a chance de erro cai em 30%.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para produzir outra duplicata, aumentando a chance de falha do ataque por 10% adicionais por duplicata. A chance de falha não pode passar de 80%.

Descanso Eólico

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo

Alcance: 15 m

Os kamis do Ar sussurram mensagens persuasivas que a mente consciente não consegue perceber. Contanto que o alvo deste feitiço não esteja engajado em nenhuma atividade física, este feitiço põe o alvo para dormir. Mesmo alvos que estejam engajados em atividades físicas rolam 2 dados a menos em qualquer ação pela duração do feitiço, devido à exaustão. Qualquer barulho notável ou toque instantaneamente acorda o alvo.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para afetar um alvo adicional.

Yari de Ar

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Si

Alcance: Si

Os kamis do Ar não podem ser tocados, mas se aglomerarão numa forma física se orientados adequadamente. Este feitiço pede que eles assumam a forma de uma mortífera yari, muito mais perigosa que a arma de madeira. Esta arma é manuseada exatamente como a yari tradicional, usando a Perícia Lanças, mas você pode usar seu Nível de Escola +1no lugar da Perícia Lanças. A Yari de Ar tem ND 3k3. Se você ficar inconsciente ou morrer, a Yari desaparece.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento apenas uma vez para expandir o nível de dano da Yari por +1k0.

Nível de Maestria 2

Toque de Benten

Duração: 1 hora

Área de Efeito: Pessoa alvo

Alcance: Toque

Muitos kamis do Ar servem a Benten, a Fortuna do Amor Romântico. Ao pedir aos kamis para compartilhar das bênçãos de sua mestra, você pode expandir o tino social do alvo. O alvo deste feitiço pode rolar e manter um dado a mais em rolagens de perícias sociais durante a duração do feitiço, e é geralmente visto de modo mais atraente e astuto que o normal.

Chamar Pelo Vento

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Pessoa alvo

Alcance: Toque

Você pode invocar caprichosos espíritos do ar para erguer um alvo no ar, dando ao alvo uma limitada forma de vôo pela duração do feitiço. O alvo pode se mover até 3 m por rodada em qualquer direção. Ventos de mais de 15 km/h tornam o movimento impossível. Quando a duração do feitiço terminar, os espíritos do ar se esvaem imediatamente, e não tentam colocar o alvo em segurança no chão.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir a capacidade de movimento por 1,5 m por rodada.

Ecos de Uma Brisa

Duração: Concentração Total

Área de Efeito: Pessoa alvo

Alcance: Ilimitado

Toda fala é carregada pelos espíritos do Ar, e eles podem carrega-la a qualquer lugar que desejem se entretidos adequadamente. Este feitiço compele os kamis do Ar a carregarem uma mensagem sussurrada ao alvo pretendido, independente da localização dele. O alvo deve estar familiarizado a você, e você deve ter passado uma quantia significativa de tempo na presença do alvo para que este feitiço faça efeito. Se o alvo também invocar este feitiço, os kamis do Ar permitem uma comunicação de mão dupla até que um de vocês quebre a concentração.

Visão Escondida

Duração: Concentração Casual mais 15 minutos

Área de Efeito: Si

Alcance: Si

Kamis do Ar são aficionados por brincadeiras, e podem facilmente ser convencidos a participarem do que entendem como uma. Este feitiço invoca os kamis do Ar para alterar sua imagem levemente, mudando sua estrutura facial para que você não mais aparente ser você. Este feitiço não pode alterar sua face para parecer com outra pessoa em especial, mas a modifica ao acaso para que você não seja mais reconhecido.

Nevoeiro de Ilusão

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Raio de 3 m
Alcance: 3 m

Ao vividamente se lembrar de imagens, objetos, ou pessoas que você tenha visto antes ou por imaginar uma imagem detalhada, você pode invocar os kamis do Ar e criar uma ilusão perfeita dessa imagem ou memória. Esta ilusão deve se colocar inteiramente dentro da área de efeito do feitiço, e não é móvel nem pode ser afetada pelo ambiente. Objetos físicos podem passar direto pela ilusão, imediatamente revelando sua origem.

Qualquer um que suspeite que a ilusão não seja real (mas que não pode toca-la por alguma razão) pode fazer uma Rolagem Simples de Percepção com um NA igual ao seu Anel de Ar x Nível de Escola. Sucesso imediatamente revela a natureza da ilusão.

Segredos no Vento

Duração: Concentração Total mais 5 minutos
Área de Efeito: 15 m
Alcance: 1,5 km

Você invoca os kamis do Ar para carregar vozes a você a partir de longas distâncias. Você deve passar ao menos 10 minutos comunicando-se com os kamis do Ar numa área dentro do passar de 48 horas para estar familiarizado com os espíritos ali. Este feitiço lhe permite ouvir qualquer conversação que aconteçam naquela área.

Aumento Especial: Você pode fazer um Aumento para expandir o alcance por mais 1,5 km.

Vento Sussurrante

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Pessoa alvo
Alcance: 3 m

Os pensamentos dos humanos são simples para que os kamis do Ar perceberem, e os espíritos vêem tudo em termos básicos. Uma rápida prece de um shugenja pode descobrir se a última coisa que a pessoa disse era verdadeira ou falsa. Os kamis não podem manifestar opinião pessoal, mas às vezes frases cuidadosamente estruturadas podem confundi-los. O repetido uso deste feitiço desorienta os kamis, e muitos acreditam que usa-lo muitas vezes resultará na impossibilidade de dizer uma mentira sob tais circunstâncias.

Nível de Maestria 3

Essência de Ar

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Este feitiço convoca os kamis do Ar para emergirem com sua essência, preenchendo sua alma com a própria matéria do Ar. Você se torna insubstancial e pode se mover através de matéria sólida a 30 cm pro rodada. O movimento normal é dividido ao meio enquanto este feitiço está ativo, e você não pode usar quaisquer outros feitiços durante sua duração.

Murmúrios Esquecidos

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Pessoa alvo
Alcance: 3 m

Assim como kamis do Ar podem perceber os pensamentos de alguém, também podem afeta-los. Este feitiço invoca os kamis para alcançarem a mente da pessoa, desorientando-as a ponto de esquecerem os mais recentes cinco minutos de suas vidas. Além de um momento de desorientação, para o alvo é como se esses últimos cinco minutos não tivessem acontecido. Representantes inescrupulosos na corte às vezes usam este feitiço para eliminar gafes pessoais que cometeram sem perda de honra. Ironicamente, alguém descobrindo que você usou este feitiço desta maneira seria muito mais desonrado que qualquer gafe social possível.

O Olho Não Deve Ver

Duração: Concentração Casual mais 1 minuto
Área de Efeito: Pessoa/criatura alvo
Alcance: Toque

Quando este feitiço é invocado, você convence os kamis do Ar a dançarem ao seu redor, tirando a atenção de outros com sons e movimentos sutis. Isso desvia toda atenção de você, efetivamente deixando-o invisível. Contando que não chame atenção para você fazendo barulho, movendo objetos, atacando ou qualquer outra atividade similar, você não pode ser notado pelos sentidos normais. Feitiços ou outros meios sobrenaturais podem ainda detectar você, requerendo uma Rolagem Disputada com seu Anel de Ar/Nível de Escola contra o Anel relevante do oponente/Nível de Escola.

Máscara de Vento

Duração: Concentração Casual mais 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Shugenjas familiarizados a este feitiço podem pedir aos kamis do Ar para fazerem uma elaborada ilusão ao redor deles, alterando completamente suas aparências. Este poderoso feitiço permite que você se pareça com qualquer criatura humanóide de aproximadamente o mesmo tamanho. A ilusão pode fazer você se parecer até 30 cm maior ou menor, radicalmente alterando caracteres faciais a ponto de duplicar exatamente alguém com quem você esteja familiarizado, mesmo que este alguém seja do sexo oposto.

Regras Especiais: Você pode fazer três Aumentos para fazer o Alcance deste feitiço se tornar "Toque" e sua Duração se tornar "1 hora". Você pode alvejar apenas uma pessoa por vez com este feitiço.

Invocar Nevoeiro

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Raio de 6 m
Alcance: 30 m

Quando orientados por este feitiço, os kamis do Ar engrossam o ar na área afetada numa densa nuvem de névoa, reduzindo a visibilidade a 1,5 m e umedecendo tudo dentro dela. Pequenas fontes de chamas como velas são apagadas, e mesmo fogueiras do tamanho de lanternas são diminuídas a ponto de proverem uma iluminação fraca. Quando a duração do feitiço termina, o nevoeiro desaparece em questão de 10 minutos, ou mais rapidamente se houve vento.

Sabedoria dos Kamis

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Apesar de sempre haver um pouco de risco quando envolvidos, você pode convidar os kamis para entrarem em sua mente, lhe passando uma fração de seus conhecimentos. Enquanto os kamis estão lhe ajudando, você adiciona seu Nível de Escola ao nível de qualquer Perícia que declare durante a invocação. Este feitiço pode alvejar Perícias nas quais você não tem níveis. A Perícia afetada não pode ser mudada sem uma segunda invocação do feitiço. Ao

fim da duração, os kamis retiram todo traço de sua sabedoria, removendo todos os níveis na Perícia alvo.

Nível de Maestria 4

Conhecer a Mente

Duração: Concentração Total mais 1 minuto
Área de Efeito: Pessoa alvo
Alcance: 6 m

Ao convidar os kamis do Ar a estabelecer um laço entre sua mente a mente de outra pessoa, você pode sentir a superfície dos pensamentos e emoções desta. Uma invocação bem sucedida deste feitiço permite a você sentir as emoções de um alvo bem como seus pensamentos superficiais, como suas respostas imediatas a algo dito a eles. Se um alvo for perguntado "O quanto você ama sua esposa?" por exemplo, você instantaneamente sentiria sua resposta, incluindo como ele se sente sobre sua esposa e o que realmente pensa dela.

Falso Reino

Duração: Concentração Total mais 15 minutos
Área de Efeito: Raio de 15 m ao redor do objeto ou local alvo
Alcance: 30 m

Um dos mais complexos feitiços de ilusão existentes, este feitiço envolve que você convide e instrua dúzias de kamis do Ar para erigirem uma massiva ilusão que afeta todos os sentidos. Qualquer coisa que imaginar aparecerá dentro da área de efeito, de uma simples parede de pedra até um pequeno vilarejo com camponeses. A ilusão inclui sons e cheiros, mas não toque; qualquer tentativa de fisicamente interagir com qualquer componente da ilusão passa através dela, revelando a verdadeira natureza da ilusão.

Legião de Lady Lua

Duração: Concentração Total mais 20 minutos
Área de Efeito: Si, pessoas alvejadas
Alcance: 6 m

Ao convencer os kamis do Ar de bloquearem as visões dos outros, você pode deixar invisível a si e a um número de pessoas dentro de alcance igual ao seu Anel de Ar. Meios de percepção não mágicos simplesmente não registram a presença dos indivíduos afetados. Qualquer indivíduo afetado que fale alto aos outros, ataque ou chame atenção para si imediatamente abnega da proteção dos kamis e se torna visível.

Símbolo de Ar

Duração: Permanente
Área de Efeito: Raio de 3 m ao redor de um objeto alvo
Alcance: 7,5 m

Um shugenja invocando este feitiço pode inscrever um símbolo de puro Ar sobre um objeto, mais comumente uma porta, umbral, ou passagem similar. Os poderosos kamis do Ar que habitam o símbolo reagem à presença de qualquer mortal exceto você. Qualquer outro que se aproxime é acometido por um pesado sono.

Alvos afetados deve fazer uma Rolagem Disputada com sua Terra contra o seu Ar. Se o alvo falhar, ele instantaneamente dorme até que se acordado por uma pessoa não afetada ou até que seja removido da área. Mesmo alvos que tenham sucesso na Rolagem Disputada são afetados, e rolam 3 dados a menos em qualquer ação devido à intensa exaustão.

Um Símbolo de Ar é permanente a menos que seja removido. Ele pode ser removido por uma segunda invocação do feitiço, sua ou de outro shugenja. Se o objeto que contem o símbolo escrito for destruído ou movido, o feitiço é removido.

O tempo de invocação para escrever o símbolo é de 1 minuto.

Muralha de Ar

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Especial
Alcance: 30 m

Este feitiço invoca os kamis de Ar locais e os incita à fúria, criando uma corrente e semi-sólida parede de ar de 3 m de altura, 7,5 m de largura, e 30 cm de espessura. A parede parece uma massa corrente e translúcida, mas que obscurece os detalhes. Qualquer um que tente passar pela muralha deve rolar sua Terra contra um NA igual ao seu Ar x Nível de Escola. Falha indica que o alvo foi atirado para trás a uma distância igual a seu Anel de Ar x 1,5 mO alvo sofre dano com ND igual ao seu Anel de Ar. Armas de ataque à distância não podem ser disparadas através da muralha, pois os projéteis se perdem na tempestade.

Nível de Maestria 5

Comandar as Nuvens

Duração: 1 dia
Área de Efeito: Raio de 1,5 km
Alcance: Si

Um verdadeiro mestre da magia do Ar pode alterar as próprias forças da natureza, incluindo vento, temperatura, e precipitação. A tabela abaixo lista condições padrão de tempo, e a invocação bem sucedida deste feitiço permite que você altere um dos elementos do clima por um nível em qualquer direção.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para mudar as condições por um nível adicional. Você pode fazer apenas um Aumento para mudar uma condição adicional por um nível.

Temperatura	Ventos	Precipitação
Escaldante	Calmos	Limpa
Quente	Fracos	Parcialmente nublado
Morno	Moderados	Nublado
Fresco	Altos	Chuvisco/Rajadas de neve
Frio	Tempestade	Chuva/Nevando
Gélido	Vendaval	Temporal/Nevasca

Veneno da Aranha do Vento

Duração: 10 minutos
Área de Efeito: Raio de 7,5 m
Alcance: 30 m

Este feitiço invoca o mais furioso dos espíritos do Ar, transformando todo o ar na área de efeito num ás tóxico que sufoca todos os que o respiram. Esta nuvem brota do chão num instante, preenchendo a área de efeito imediatamente não permitindo oportunidade de escapatória.

Este gás tóxico tem vários efeitos, o mais sério deles é o terrível ardor de olhos e narinas. É cáustico, e pode causar sérios danos à pele exposta. Também causa náusea intensa, impedindo tentativas de escapatória. Qualquer criatura viva presa na nuvem deve fazer uma rolagem imediata de Vigor, NA igual ao seu Ar x Nível de Escola, ou cair no chão, cego e sufocado. Tentar sair da nuvem requer uma Rolagem Simples de Vigor a cada rodada, com um mínimo de duas rolagens bem sucedidas para escapar da área de efeito. Todos dentro da nuvem sofrem 3k3 Feridas por rodada.

Facas do Retalhador

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: Especial
Alcance: Si

Poderosos shugenjas são capazes de direcionar os kamis do Ar para eles e então de volta a qualquer direção com velocidades incríveis. Você canaliza os kamis num corredor de vento de 3 m de largura por 7,5 m de comprimento. Os ventos dentro do corredor são incrivelmente poderosos e arremessam qualquer um na área para fora dela, causando dano com um ND igual ao seu Anel de Ar. Itens de papel ou couro dentro da área de efeito são destruídos quase instantaneamente, e objetos menores são pegos e arremessados também.

Furacão

Duração: 10 minutos
Área de Efeito: Raio de
Alcance: 6 m

Os kamis do Ar criam um gigantesco e fluente furacão centralizado ao redor de um local à sua escolha e espalha devastação pela sua área de efeito. Este vórtice pode ser movido até 3 m por rodada em qualquer direção à sua descrição. Aqueles pegos dentro de um furacão sofrem dano com ND igual ao seu Anel de Ar a cada rodada, e têm seus movimentos reduzidos a 25% de sua capacidade normal. Os kamis que criam este efeito estão bem dispostos ao redor de você, o que lhe permite se mover pela área de efeito sem se ferir.

Nível de Maestria 6

Bênçãos de Jizo

Duração: Concentração Casual mais 10 minutos
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Kamis do Ar são caprichosos e são capazes de evitarem e redirecionar kamis de outros elementos, mesmo os da Terra. Um shugenja que os entretenha por proteção pode estar a salvo com efeitos mágicos de todo tipo pela duração do feitiço. Qualquer feitiço direcionado contra você pela duração deste feitiço é refletido de volta ao invocador inimigo como se ele fosse o alvo original. Feitiços de efeitos em área que não alvejem você em especial não são refletidos, mas não lhe afetam de maneira alguma. Um feitiço de fogo com efeito em área, por exemplo, imolaria tudo dentro de sua área de efeito normalmente, mas lhe deixaria intacto em meio às chamas.

Erga-se, Ar

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: Especial
Alcance: 7,5 m

Como Invocar, este feitiço clama pelos kamis do Ar para fazerem um serviço para você. O kami invocado é grande, equivalente ao tamanho de 7,5 m³ de ar. Este ar toma uma forma vagamente humanóide de uma silhueta invisível e nublada.

O ar ao redor de onde o kami se manifesta sofre com fortes ventos, soprando pequenos objetos e impedindo movimentos dentro de uma área de 9 m ao redor do kami. Flechas e outras armas de combate à distância não podem penetrar esta área, e qualquer um dentro dela deve obter sucesso numa Rolagem Simples de Reflexos contra seu Ar x Nível de Escola ou ser arremessado ao chão pelo vento.

O kami manifesto pode atacar sob seu comando, rolando e mantendo seu Anel de Ar para atacar e causando 8k4 Feridas. Qualquer oponente que seja vítima de tal ataque é jogando ao chão e deve gastar duas ações lutando contra o vento para se levantar.

A Fúria de Kaze-no-Kami

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: Raio de 1,5 km
Alcance: Si

A Fortuna do Vento, Kaze-no-Kami, foi perdida no ataque de Fu Leng ao Tengoku, mas seus servos ainda respondem às suas preces. A mais poderosa invocação dos kamis do Ar cria um gigantesco furacão centralizado em você. Você fica no olho do furacão, um círculo perfeito de 6 m onde não há vento apesar do temporal.

Este furacão sobrenatural gera ventos de vários quilômetros por hora, erguendo qualquer coisa com menos de 225 kg e tragando-a. A visibilidade é menor que 30 cm nessa área, e qualquer ação física tentada no vento sofre uma penalidade de +25 NA. Muitas construções normais são completamente destruídas pelos vendavais, apesar de construções de pedra e madeira particularmente espessa possam ser seriamente danificadas.

Qualquer um dentro da área de efeito é arremessado pelos ventos. Tais alvos devem fazer uma Rolagem Simples de Força para se segurarem a algo imóvel (como uma grande rocha, uma antiga árvore, ou algo similar). Esta rolagem tem NA igual a 20 + seu Anel de Ar + Nível de Escola (e não sofre a penalidade normal de NA imposta pela tempestade). Qualquer um que falhe nesta rolagem está Caído. Todos os indivíduos dentro da tempestade sofrem 2k2 Feridas por rodada de uma combinação de serem atingidos por outros objetos e rasgados pela força dos ventos.

Este feitiço não pode ser invocado em qualquer área outra vez dentro de um mês, pois exaure os kamis do Ar.

Feitiços de Fogo

Nível de Maestria 1

Aço Afiado

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: 1 arma
Alcance: Toque

Este feitiço aumenta o dano de armas de aço, ou armas com lâminas de aço e cabos de qualquer outra substância (como yaris, kamas, etc.). Aço Afiado não pode melhorar armas mágicas, armas já melhoradas por magias de qualquer espécie, ou armas feitas de materiais misturados (como tetsubos). Pela duração deste feitiço, a arma tem seu ND aumentado em +1k1.

Explosão

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Raio de 6 m
Alcance: 30 m

Você faz os kamis de Fogo se tornarem violentos por um breve momento, espalhando um surto de luze e uma pequena onda de calor a partir de um pequeno jorro de chama. Todos na área de efeito estão parcialmente cegos a menos que seus olhos tenham sido cobertos ou protegidos. Qualquer rolagem que envolva visão tem uma penalidade de +5 NA. O efeito de cegueira dura por duas rodadas.

Extinguir

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Raio de 30 m
Alcance: Si

Você dispensa os mais ativos kamis de Fogo na área. Todo fogo não mágico na área imediatamente é apagado, e qualquer dano causado por fogo (mágico ou não) rola e mantém um dado a menos de dano até a próxima rodada. A natureza deste feitiço dificulta a invocação de feitiços de Fogo na área de efeito por uma hora, for-

çando-lhe a fazer um Aumento sempre que quiser faze-lo. Pelas casas e cidades rokuganis serem vulneráveis a fogo, muitos shugenjas (mesmo aqueles com Deficiência em Fogo) aprendem este feitiço.

Fogo Que Purifica

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Raio de 9 m
Alcance: Si

Diferente de outros feitiços que orienta os kamis para agirem de maneira controlada, esta prece põe um kamis do Fogo num frenesi caótico. O resultado é um jorro de fogo na área de efeito que aparece de lugar nenhum e se expande a partir de você. Tudo na área sofre XkX Feridas, onde X é seu Anel de Fogo. O resultado é rolado uma vez e aplicado a tudo na área de efeito. Pelos kamis do Fogo reconhecerem quem os chama à ação, eles tentam evitar ferilo; você sofre apenas metade das feridas deste feitiço.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir o raio da área de efeito para 12 m. Você pode fazer quatro Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 15 m. Você pode fazer nove Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 18 m.

Chamas da Pureza

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 7,5 m

Os kamis de fogo cercam o alvo deste feitiço com uma película ardente. Nem o alvo nem qualquer coisa que ele esteja carregando sofrem dano do feitiço, mas qualquer coisa que tenha contato com ele sofre 1k1 Feridas (incluindo inimigos que façam ataques em combate se ele usa mãos ou armas que estivesse carregando quando o feitiço foi invocado). Qualquer coisa que alvo deixe cair não pode ser pega de volta sem ser submetido ao dano do feitiço.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para ampliar o dano deste feitiço por +1k0.

A Fúria de Osano-Wo

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 30 m

Ao clamar a Fortuna do Fogo e Trovão, você invoca os espíritos do fogo a agirem a seu favor. Um relâmpago atinge o alvo do céu, causando 3k2 Feridas e forçando ele e quem mais estiver dentro de 3 m a fazer uma rolagem de Vigor a um NA 10 ou ficar surdo por duas rodadas. Se o feitiço for invocado durante uma tempestade, o dano é aumentado para 3k3 para uma tempestade moderada e 4k3 para uma particularmente intensa tempestade ou furacão.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para aumentar o dano deste feitiço por +1k0

Acender

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 15 m

Você pede para que espíritos do fogo menores convirjam, pondo fogo em pequenos objetos que sejam facilmente infamáveis, como muitas roupas, manuscritos e madeiras finas. O fogo é discreto, e facilmente extinto a menos que possa crescer normalmente. Você pode invocar este feitiço em você mesmo, permitindo que os kamis do Fogo acenderem uma pequena chama do tamanho de uma tocha em você (por exemplo, em sua mão) sem causar dano. Quando acendido dessa maneira, a chama não cresce e dura por 5 rodadas.

Katana de Fogo

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Você molda os espíritos do Fogo numa katana de chamas tremulantes. Esta arma é usada como uma katana normal, mas você pode usar seu Nível de Escola mais um no lugar da Perícia Kenjutsu. A Katana de Fogo possui ND 3k3. Se você ficar inconsciente ou morrer, a Katana desaparece.

Aumentos Especiais: Você pode fazer apenas um Aumento para aumentar o nível de dano da Katana em +1k0.

Nível de Maestria 2

Aura de Chamas

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Você invoca os espíritos do Fogo para punir qualquer inimigo que lhe ataque em combate. O fogo não danifica você ou seu equipamento, mas qualquer coisa que entre em contato com você sofre 2k2 Feridas. Projeteis não-mágicos inflamáveis não podem perfurar as chamas, sendo queimados instantaneamente quando tocam o fogo.

Fogo do Âmago

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 30 m

Este feitiço forma um pequeno orbe de fogo que fica em sua palma por um momento antes de disparar em direção ao alvo. A esfera ganha velocidade e tamanho até atingir o alvo, causando XkX Feridas, onde X é o seu Anel de Fogo. O fogo consome completamente objetos inertes inflamáveis como paredes de papel de arroz e manuscritos, e é potente o bastante para incendiar materiais à prova de chamas, como madeira tratada.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para declarar um alvo adicional para este feitiço, que deve estar à vista ao mesmo tempo que o outro alvo.

Passos Apressados

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Você chama pela velocidade dos kamis do Fogo. Ao completar este feitiço, você pode invocar outro imediatamente, que tem seu tempo de invocação diminuído em 3 rodadas. Se o próximo feitiço que você invocar for um feitiço de Fogo, o tempo de invocação é reduzido em 4 rodadas. Isso não pode reduzir o tempo de invocação de um feitiço a menos que 1 ação, e não afeta feitiços que tenham seus tempos de invocação medidos em porções que não sejam rodadas (como minutos ou horas). Se você não começar a invocar um novo feitiço imediatamente, o benefício de Passos Apressados acaba.

Dente do Inferno

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: 1 objeto
Alcance: 7,5 m

Esta prece faz com que o objeto alvejado se aqueça ao seu ponto de ignição. Obis pegam fogo, yumis arruinados, e bijuterias de metal derretem na pele do usuário. Qualquer um que toque o

objeto sofre 2k2 Feridas a cada rodada que permaneçam em contato com ele, apesar de objetos inflamáveis (como papel) serem consumidos apenas numa rodada. Este feitiço não pode afetar itens mágicos ou não-inflamáveis, ou objetos maiores que 60 cm³.

Velocidade da Chama

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 30 m

Este feitiço concede ao seu alvo a energia de uma grande fogueira. O alvo ganha +10 ao seu placar de Iniciativa se já estiver em combate, ou +2k1 a rolagens de Iniciativa se não for este o caso.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para declarar um alvo adicional.

Cauda do Dragão de Fogo

Duração: 6 rodadas
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Quando este feitiço é completado, um flagelo de chamas se estende de sua mão e move-se ao seu comando. Você pode usar este flagelo para atacar seus inimigos a uma distância de 15 m. Você ataca com o flagelo rolando Agilidade + o dobro do seu Nível de Escola, mantendo sua Agilidade. O flagelo roda dados em número igual ao seu Anel de Fogo para dano, mantendo dados igual ao seu Nível de Escola.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para estender o alcance do flagelo em 3 m.

Toque do Kami de Fogo

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Você reúne os poderes dos espíritos do Fogo ao redor de suas mãos e antebraços. Em combate, o fogo causa 2k1 Feridas (em adição ao dano normal) a qualquer coisa que você acerte com um ataque desarmado. Suas mãos contam como armas mágicas para propósitos de causar dano em seus alvos. Você não sofre danos desse feitiço.

Nível de Maestria 3

Sopro do Dragão de Fogo

Duração: 4 minutos
Área de Efeito: Si
Alcance: 9 m

Este impressionante feitiço concede um pouco do poder do Dragão de Fogo, permitindo que você sopre uma rajada de chamas de sua boca aberta uma vez por rodada. O jato causa XkX de dano, onde X é o seu Anel de Fogo. Você não pode falar ou invocar feitiços enquanto sob efeito deste feitiço.

Queimar a Mente

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 7,5 m

Você distorce o equilíbrio dos elementos do alvo, fazendo sua concentração diminuir. O alvo rola dois dados a menos em toda rolagem enquanto sob efeito deste feitiço, e deve fazer uma rolagem de Vontade a um NA de 15 para fazer qualquer rolagem de Inteligência ou Atenção. Se o alvo falhar na rolagem, ele perde a ação enquanto tentando se lembrar do que estava tentando fazer. Como alvo está propício a se tornar um completo idiota, e claro para qualquer um ali presente que algo incomum está acontecendo, e qualquer um pode fazer uma rolagem de Feitiçaria/Percepção a um NA 20 para reconhecer o feitiço.

O Punho de Osano-Wo

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Raio de 15 m
Alcance: 30 m

A área atingida pelo feitiço se torna sujeita a trovejadas e jatos de chamas vagamente na forma de punhos que caem do céu. Estruturas fracas e aquelas facilmente incendiáveis (como a maioria das casas) são destruídas pela fúria do feitiço, ou pegam fogo e são consumidas. Qualquer um pego na área de efeito sofre 50% de chance de sofrerem XkX Feridas a cada rodada, onde X é seu Anel de Fogo. Este feitiço certamente enfrentará uma retribuição Imperial se usado numa área populosa, pois os incêndios são terrivelmente perigosos em cidades rokuganis.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para ampliar o alcance do feitiço em 30 m.

Coração do Inferno

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Raio de 7,5 m
Alcance: 90 m

Similar em aparência com Fogo do Âmago, este feitiço faz um pequeno orbe de fogo levitar em sua mão e então se atirar ao alvo. Quando o orbe atinge o alvo, ele explode; rolando um número de dados de dano igual ao dobro de seu Anel de Fogo, e mantendo um número de dados igual ao seu Anel de Fogo. Você deve destruir o manuscrito durante a invocação, ou sofrer metade do dano também. Este feitiço é idêntico a Fogo do Âmago no que se refere a por fogo em objetos.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir o raio da área de efeito para 9 m. Você pode fazer quatro Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 10 m. Você pode fazer nove Aumentos para aumentar o raio da área de efeito para 12m.

Lâmina Faminta

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: Arma alvo
Alcance: 15 m

Você fortalece os espíritos do Fogo em determinada arma, fazendo uma fraca capa de fogo envolve-la. O usuário da arma rola +1k0 à sua rolagem de ataque, e todo seu dado de explode em resultados de 8 ou maiores. Cada dado pode explodir num 8 ou 9 apenas uma vez por rolagem.

Chama Paciente

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Raio de 3 m
Alcance: Toque

Pacificar os espíritos do fogo nunca é uma tarefa fácil, mas este feitiço acalma os kamis do fogo numa área e os prende a um determinado local ou objeto — à sua escolha — até que um determinado gatilho ocorra, e eles explodem. Este gatilho pode ser qualquer coisa, mas deve ser tão específico quanto possível pois espíritos do fogo não explodem muito cedo ou muito tarde. Gatilhos poderiam ser "Quando lorde Bayushi Hirio falar meu nome" ou "Quando três homens usando yaris entrarem 3 m". A explosão causa 6k6 Feridas a todos dentro da área de efeito. Este feitiço demora dez minutos para ser invocado.

Nível de Maestria 4

Morte da Chama

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 30 m

Este feitiço suprime qualquer Fogo elemental do alvo, baixando sua Agilidade e Inteligência por uma quantidade igual ao seu Anel de Fogo, ao mínimo de um. A cada rodada, o alvo pode fazer uma Rolagem Disputada de Fogo contra você (usando o Anel de Fogo sem modificações dele) para escapar deste efeito. Você pode impedir a habilidade de escape da vítima permanecendo em Concentração Total pela duração do feitiço.

Caminhar no Fogo

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: Toque

Você orienta os kamis do Fogo a reconhecerem o alvo deste feitiço como amigo, prevenindo que o fogo o machuque de qualquer maneira. O alvo deste feitiço (e seu equipamento carregado) ignora todos os efeitos de fogo e calor. Ele não sofre dano de tais fontes. Se o alvo está sujeito a dano de efeito de fogo mágico, o dano é completamente negado, mas os efeitos de Caminhar no Fogo terminam. Um alvo só pode estar sob os efeitos de apenas um feitiço Caminhar no Fogo por vez.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para declarar um alvo adicional.

Luz de Yakamo

Duração: 10 minutos
Área de Efeito: Raio de 15 m
Alcance: 30 m

Esta prece invoca o poder de Lorde Sol, trazendo um concentrado raio de luz sagrada para punir os injustos. Todos na área de efeito sofrem 2k2 Feridas do intenso calor. Personagens sofrem 2k2 Feridas adicionais para cada Nível de Honra que tiverem abaixo de 2, e 2k1 Feridas adicionais se possuem a Mácula das Terras Sombrias. Vítimas que tenham um Nível de Honra de 0 estão cegas por um número de rodadas igual ao seu Anel de Fogo.

Símbolo de Fogo

Duração: Permanente
Área de Efeito: Raio de 3 m
Alcance: 7,5 m

Este feitiço é invocado enquanto você grava o símbolo de Fogo numa superfície imóvel como uma soleira de porta, uma parede ou um pilar de pedra. Quaisquer seres além de você e aqueles nomeados quando o feitiço é invocado deve fazer uma Rolagem Disputada de seus Anéis de Água contra seu Anel de Fogo (no momento da invocação) quando entram na área de efeito do feitiço. Aqueles que falharem está cegos e sofrem o dano do Símbolo de Fogo. As vítimas sofrem 2k2 Feridas, e estão cegas por um número de horas igual ao seu Anel de Fogo. Este feitiço pode ser quebrado por outra invocação do Símbolo de Fogo de qualquer outro shugenja ou pela destruição da superfície.

O tempo de invocação para se inscrever o Símbolo é de 1 minuto.

Muralha de Fogo

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Especial
Alcance: 30 m

Ao invocar poderosos kamis de fogo, você faz com que um muro de fogo vívido se espalhe. A muralha tem 3 m de altura, 30 cm de espessura e 7 m de comprimento que causa 6k6 Feridas a qualquer um que a toque. Esta muralha pode ser menor ou mais fina se desejado, dentro das especificações totais, mas toda massa deve ser usada de alguma maneira. A muralha pode ser criada numa área onde pessoas ou criaturas estejam, forçando-as a fazer uma Rolagem Simples de Reflexos contra um NA de 20 para evitar sofrerem Feridas do Fogo.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para aumentar uma das especificações (altura, espessura ou comprimento) pelo seu incremento básico (3 m, 30 cm ou 7 m respectivamente).

Nível de Maestria 5

Queimar a Alma

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 7,5 m

Para muitos shugenjas este feitiço é um horror indescritível que deve ser usado apenas para punir os mais impiedosos inimigos. A vítima deste feitiço começa a queimar, mas nenhum fogo o cerca — o feitiço aumenta seu próprio Fogo elemental, destruindo-a por dentro. Os efeitos deste feitiço intensificam-se a cada rodada, como descrito abaixo. Se a vítima conseguir se mover para fora do alcance do feitiço ou se sua concentração for quebrada, o feitiço termina imediatamente.

- Rodada Um: O alvo sofre 1k1 Feridas, sofre uma penalidade de +5 NA a todas as rolagens, e não pode manter concentração o bastante para fazer quaisquer tarefas como invocar um feitiço.
- Rodada Dois: A pela escurecida do alvo começa a ferver, causando 3k3 Feridas e uma penalidade +15 NA para todas as rolagens. O alvo deve fazer uma rolagem de Vontade a um NA 30 para fazer qualquer ação, incluindo movimentar-se.
- Rodada Três: A pele do alvo queimou quase completamente. O alvo deve fazer uma Rolagem Simples de Vontade a um NA de 30 ou gastar um Ponto de Vácuo para fazer qualquer coisa que não seja cair incapaz no chão. O alvo sofre 6k6 Feridas.
- Rodada Quatro: Os músculos e tendões do alvo começam a queimar, e ele deve fazer uma Rolagem Simples de Vontade a um NA de 45 para manter a consciência. Qualquer ação que não seja tentar rastejar à metade de sua velocidade é impossível, e a vítima deve passar em sua rolagem de Vontade para se manter consciente e gastar um Ponto de Vácuo mesmo assim. Se a vítima sobreviver a este estágio, ela ganha a Desvantagem Fobia: Fogo por um mês.
- Rodada Cinco e Subseqüentes: Se a vítima ainda está viva, ele sofre 9k9 Feridas e pega fogo. Como na rodada quatro, apenas metade seu movimento é possível, com as mesmas restrições. O feitiço pode ser mantido enquanto você se concentrar.

A recuperação dos estágios três ou nas posteriores requer uma semana de descanso em cama para cada rodada que a vítima durou em adição aos meios normais de cura. Alguém que sofra dano na rodada três ou nas posteriores, mas se recupere, adquire a Desvantagem Ferida Permanente.

Ira Incessante

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 7,5 m

Você invoca os espíritos do Fogo para destruírem o corpo do alvo em dor. Pela duração do feitiço, a vítima é considerada como se estivesse no Nível de Feridas Caído e sofre todas as penalidades associadas e condições, apesar de não sofrer Feridas reais do feitiço. Quando o feitiço acaba, o alvo ainda pode se levantar como se nada houvesse acontecido.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para declarar um alvo adicional.

Seguir a Chama

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Este feitiço lhe concede um controle excepcional de quase todos os kamis de Fogo. Na rodada em que este feitiço é invocado e a cada rodada que se seguir, você ganha uma ação adicional para declarar uma linha de visão dentro de 90 m e enviar um jorro de fogo em direção a ele que serpenteia pelo chão. O jorro de fogo se move à capacidade de 20 m a cada rodada e se move por barreiras intransponíveis (ou não-inflamáveis) para alcançar seu alvo. Uma vez que o fogo alcance seu destino, o alvo explode em chamas, causando XkX Feridas, onde X é seu Anel de Fogo. O indivíduo alvo fica em chamas e sofre metade dessas Feridas (arredondando para baixo) a cada rodada até que o fogo seja apagado normalmente ou até que a duração do feitiço acabe. Gastar duas rodadas sem fazer nada senão rolando no chão apaga o fogo no final da segunda rodada.

Ataque de Osano-Wo

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: 3 m
Alcance: 30 m

Esta prece invoca o poder dos kamis de Fogo que servem à Fortuna do Fogo e Trovão, comandando-os a descer dos Céus num ciclone de chamas. Qualquer coisa na área de efeito sofre 8k6 Feridas e deve fazer uma Rolagem Simples de Agilidade a um NA de 30 ou ficarem Caídas. Você pode direcionar a coluna de fogo, uma vez criada, para se mover 3 m por rodada, queimando tudo em seu caminho. Quando este feitiço é invocado, você deve sacrificar o manuscrito do feitiço, um item de importância para você ou seu próprio Fogo elemental (causando 3k3 Feridas).

Nível de Maestria 6

Chamado Celeste de Hochiu

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Raio de 3 m
Alcance: Si

Uma furiosa rajada de fogo cerca você e arde pela duração do efeito. Este fogo se estende num raio de 3 m ao redor de você, queimando tudo em que tocar em 8k8 Feridas por rodada. Você e seu equipamento não são afetados por este dano, mas você não pode direcionar de nenhum outro modo o dano deste feitiço. Você está efetivamente imune a flechas e projéteis similares, e mesmo objetos de tamanho mediano de metal derreterão antes que possam tocar em você. Qualquer arma de madeira ou metal golpeada através do fogo queimará e se derreterá antes que chegue a você. Apenas itens mágicos e itens especialmente protegidos contra fogo podem suportar o calor, e mesmo esses provavelmente serão arruinados.

Erga-se, Fogo

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: Raio de 7,5 m
Alcance: 7,5 m

Este difícil feitiço requer perfeita comunhão com os kamis do Fogo. Você ganha completo controle sobre 7,5 m³ de chamas e seu combustível (como a madeira que está queimando), que você pode ou moldar à uma forma humanóide para obedecer o seu comando, ou em outra coisa para mover à sua vontade. Na forma humanóide, o kami de Fogo comandado pode fazer qualquer tarefa posta por você ante ele além de ser um forte combatente. Em luta, a criatura invocada ataca duas vezes por rodada e rola e mantém seu Anel de Fogo em dados quando rolando um ataque. Esses ataques podem ser ataques corporais ou ataques à distância com um alcance de 15 m. Qualquer acerto causa 5k4 Feridas. A criatura de Fogo não sofre dano normalmente, e é ferido apenas por efeitos que apagam ou enfraquecem chamas. Cada efeito que extinguiria um fogo normal de seu tamanho faz com que caia um Nível de Feridas, apesar de você poder curar um Nível de Feridas da criatura deixando-o consumir ao menos 1,5 m³ de fonte de chamas.

Caso contrário, este feitiço pode ser usado para manipular o fogo afetado de qualquer maneira imaginável, criando imagens, expandir (até o dobro de seu tamanho atual) ou diminuir (por 7,5 m³) um fogo existente, ou fazendo-o atacar algo na área causando 5k4Feridas, rolando como se fosse a criatura de fogo anteriormente descrita.

Tempestade de Fogo

Duração: Concentração Total mais 10 minutos
Área de Efeito: Raio de 18 m
Alcance: 60 m

O mais destrutivo feitiço de fogo conhecido, esta prece requer um shugenja poderoso o bastante para entreter a natureza do mundo a uma espiral violentamente fora de controle. Você incita os kamis do Fogo a massacrarem seus semelhantes, exterminando todos os outros elementos. O equilíbrio elemental da área é destruído, causando 10kX Feridas a tudo a cada rodada, onde X é seu Anel de Fogo. Ar, água e mesmo pedras pegam fogo, e quando o feitiço finalmente é terminado, pouco resta além de uma cratera e cinzas. Este feitiço é perigoso, pois o desequilíbrio elemental faz com que os outros espíritos elementais o evitem por dias. Todos os feitiços que não sejam de Fogo que você invoque têm uma penalidade de NA de +5 por um número de dias igual ao número de minutos que você mantém esse feitiço. A cada dia, você pode passar uma hora em preces e fazer uma rolagem de Vácuo/Meditação a um NA de 40 para reduzir o número de dias que eles o evitam em 1.

Feitiços de Terra

Nível de Maestria 1

Estagnação da Terra

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 30 m

Este feitiço convoca os kamis da Terra para pesarem sobre um alvo, conferindo-o a paralisia da rocha. Agilidade e Reflexos são baixados em 1 pela duração do feitiço. Isso não baixa os Anéis do alvo.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para afetar um alvo adicional.

Toque da Terra

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: 30 m

Você fortalece a Terra elemental de um alvo, aumentando sua Vontade e Vigor em 1. Um personagem só pode ter um Atributo afetado por Toque da Terra, e isso não afetará seus Anéis.

Aumentos Especiais: Você pode fazer apenas um Aumento para afetar uma pessoa adicional. Você pode fazer dois Aumentos para expandir o bônus concedido pelo feitiço em 1.

Proteção Elemental

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Si

Alcance: Si

Os espíritos da Terra se erguem para lhe proteger. Escolha um elemento quando invocar este feitiço. Pela duração da Proteção Elemental, feitiços desse elemento que lhe alvejem (e que você tente resistir) têm seus NA's aumentados em 5.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para afetar um elemento adicional.

Fogueiras da Forja

Duração: Permanente

Área de Efeito: 3 m³

Alcance: Toque

Um feitiço popular entre os Kuni e Tamori, este feitiço invoca os espíritos da Terra para repararem uma matéria banal. Qualquer objeto simples de 3m³ ou menos é instantaneamente restaurado à perfeita condição. Fogueiras da Forja não restaura qualquer poder mágico que possa ter sido perdido quando o item foi destruído.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir a área de efeito por 3 m³ adicionais. O MJ pode impor outros Aumentos para reparar itens complexos com vários materiais diferentes como um traje completo de armadura.

Força de Vontade

Duração: 3 rodadas

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: 3 m

O feitiço fortalece a Terra do alvo, permitindo que ajam quando outros já teriam falhado. O alvo pode agir como se suas Feridas estivessem a um Nível de Feridas a menos, inclusive permitindo que um personagem que estaria Caído agisse em seu Nível de Feridas mais baixo acima de Caído.

Aumentos Especiais: Você pode fazer quatro Aumentos para permitir que alvo funcione como se estivesse a um Nível de Feridas adicionalmente superior ao que ele está.

Ataque de Jade

Duração: Instantâneo

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: 30 m

Ao se concentrar na pureza da Terra, você convoca um jorro de energia que destrói a corrupção das Terras Sombrias. Por este feitiço invocar uma luz verde que queima indivíduos Maculados, ele foi batizado como Ataque de Jade, apesar de não ser sólido como o mineral. Por razões óbvias, este feitiço é conhecido por quase todo Kuni ou Magistrado de Jade. Alvos que não estejam Maculados atacados por este feitiço não sentem nada, e também podem se ofender ao terem sido suspeitos de portarem a Mácula das Terras Sombrias. Alvos Maculados atingidos por este feitiço sofrem 3k3 Feridas.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir o dano deste feitiço por +1k0. Você pode fazer dois Aumentos para declarar um alvo adicional.

Crescimento Veloz

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Raio de 3m

Alcance: 3 m

Invocando a fertilidade da terra e o rápido crescimento da estação da primavera, você desperta os espíritos do solo num frenesi. Todas as plantas na área de efeito sofrem os efeitos de um mês de crescimento. Qualquer planta submetido a mais que duas invocações deste feitiço morrem. Mais que três invocações deste feitiço numa mesma área dentro de um mês fazem os espíritos da Terra ficarem exaustos, arruinando o crescimento da safra na área por um ano.

Tetsubo de Terra

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Si

Alcance: Si

Você molda os espíritos da terra na forma de um tetsubo feito de pedra. Esta arma é manuseada como um tetsubo normal, mas você pode usar seu Nível de Escola mais um no lugar da Perícia Armas Pesadas. O Tetsubo de Terra tem ND 3k3. Se você ficar inconsciente ou morrer, o tetsubo desaparece.

Aumentos Especiais: Você pode fazer apenas um Aumento para aumentar o nível de dano do Tetsubo por +1k0.

Nível de Maestria 2

Armadura de Terra

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Si

Alcance: Si

Os kamis da Terra vêem à sua defesa, protegendo-o de golpes físicos. Sua pele se torna mais firme e assume uma coloração cinzenta. Esta armadura reduz o dano de todo ataque pelo seu Nível de Escola x 2; dados que explodem têm suas rolagens finais reduzidas. Isso pode reduzir o dano de um ataque a zero.

Coragem dos Sete Trovões

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: Toque

Este magnífico feitiço dá ao alvo a resolução das montanhas. O alvo deste feitiço é imunizado a Medo pela duração do feitiço. A duração do feitiço dobra se alvo tiver Honra 3 ou maior.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para escolher um alvo adicional. Você pode fazer um Aumento para expandir a duração deste feitiço por mais um minuto; este aumento de duração acontece antes do dobro relacionado à Honra.

Laço da Terra

Duração: Concentração Total mais 5 rodadas

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: 15 m

O alvo deste feitiço deve estar em contato com o chão, mas não necessariamente terra natural. Você comanda os kamis da Terra a invisivelmente agarrarem os pés do alvo, tornando o movimento quase impossível. O movimento do alvo é calculado como se seu Anel de Água fosse baixado pelo seu Anel de Terra, e seu NA de Acerto é baixado em 10. A vítima deste feitiço pode, na ação dele,

fazer uma rolagem de Força a um NA igual a 10 mais cinco vezes seu Anel de Terra para tentar escapar deste efeito.

Mãos de Argila

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Ao se comunicar com os kamis da Terra, você pode andar sob uma superfície de terra ou pedra usando suas mãos ou pés. Não há chance de escorregar ou cair, mesmo que você esteja completamente de cabeça para baixo e caminhando num teto de pedra. Se você se mover mais rápido do que um ritmo normal de caminhada, o feitiço é interrompido até você diminuir sua velocidade.

Os Pés da Montanha

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 7,5 m

O alvo deste feitiço tem a imóvel posição das montanhas. Qualquer tentativa de mover o personagem contra sua vontade, como um tropeço, empurra-lo ou arremessa-lo, são completamente negados se ele está com os dois pés no chão. Se você invocar este feitiço sobre você mesmo, sua Duração se torna "5 minutos".

Tremor

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: Raio de 30 m
Alcance: Toque

Você deve tocar chão natural exposto enquanto invoca este feitiço. Um pequeno terremoto causa pequenos danos estruturais; construções de pobre feitio podem ruir. Construções particularmente resistentes (como pedra) são imunes ao dano, apesar tremor fazerem coisas cair e se quebrarem. Todos exceto você dentro da área de efeito são afetados por Medo 1. As vibrações da Terra podem ser sentidas a mais de três quilômetros, apesar de qualquer coisa fora da área do efeito do feitiço não sofrer dano.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para expandir a área de efeito para 60 m. Você pode fazer oito Aumentos para expandir a área de efeito para 90 m.

Caminhar Sem Passar

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Ao pedir aos espíritos da terra para ajudar em sua viagem, você se torna possível de cruzar o chão sem rastros. Folhas de grama que você pise voltam ao seu estado anterior, você não deixa pegadas na areia ou lama, etc. Você não deixa sinais de que se moveu pela área a menos que você faça algo além do normal — se você puser fogo numa árvore que estava em seu caminho, outros notarão a árvore a menos e a pilha de cinzas neste lugar. Shugenjas como das famílias Iuchi e Horiuchi empregam este feitiço com freqüência ao patrulharem a Floresta Shinomen.

Nível de Maestria 3

Benevolente Proteção de Shinsei

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Raio de 4,5 m
Alcance: Toque

Este feitiço só pode ser invocado num objeto feito de jade ou um marco adequadamente santificado de proteção. Os efeitos deste feitiço são centrados no objeto, que deve permanecer parado depois que o feitiço for invocado ou o poder do feitiço é quebrado. Todos dentro da área de efeito se sentem calmos e em paz. Se alguém dentro do raio do feitiço deseja ferir algo (vivo ou não), ele deve primeiro passar superar o feitiço rolando sua Vontade contra um NA igual ao seu Anel de Terra vezes seu Nível de Escola. Uma vez que os efeitos do feitiço tenham sido resistidos uma vez, o indivíduo não precisa re-rolar de novo. Se o indivíduo em questão está dentro de um Templo de Shinsei ou estrutura sagrada similar (como um Oratório dos Sete Trovões), o raio do efeito é multiplicado por dez e os efeitos duram até o próximo amanhecer.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir seus Anel de Terra ou Nível de Escola efetivos por 1 para os propósitos dos efeitos deste feitiço. Você pode fazer dois Aumentos para prolongar a duração do feitiço por 1 hora. Você pode fazer um Aumento para expandir a área do raio de efeito para 7,5 m. Você pode fazer quatro Aumentos para expandir a área do raio de feito para 9 m. O MJ pode conceder Aumentos Gratuitos ou penalidades de NA, dependendo da localização em particular da relíquia envolvida no feitiço.

Maldição de Pedra

Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: 4,5 m

Como Estagnação da Terra, este feitiço faz com que os kamis de Terra se acumulem no alvo, mas Feitiço de Pedra causa um tom cinzento na pele do alvo. O nível de Iniciativa do alvo é baixado em 10, e ele rola um dado a menos em todas as rolagens de ataque e dano pois seus ataques têm a velocidade diminuída.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para declarar um alvo adicional.

Proteção da Terra

Duração: 1 hora
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: Toque

Como o pinheiro no inverno, o alvo deste feitiço não sofre efeitos do clima gélido ou do calor escaldante, ventos fortes e neve. Este feitiço não previne completamente danos físicos de tais efeitos se foram aplicáveis (assim com ser atingido por granizo ou tocado por fogo), mas reduz cada dado de dano rolado por tais efeitos pelo seu Nível de Escola. Esta proteção se estende a efeitos mágicos, assim como feitiços que causam dano por fogo ou reduzem os movimentos do alvo por fortes ventos.

Aço Imortal

Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 arma
Alcance: Toque

Este feitiço compartilha sua parte de Terra elemental com uma única arma. A arma alvo ganha +1k1 para rolagens de dano, mas só ela causa dano por um componente de aço (como uma lâmina). Este feitiço não afeta armas que causam dano devido a partes iguais de aço e outra coisa. Você pode afetar apenas uma arma por vez. Se tentar invocar este feitiço em outra arma enquanto a primeira ainda estiver inteira e afetada pela invocação, a segunda tentativa falha e a primeira arma perde seu encantamento. Este feitiço requer uma hora para ser invocado, requer Concentração Total durante sua invocação, e você deve ter a arma em sua presença durante todo o tempo.

Corte do Leão

Duração: 1 minuto
Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: Toque

Quando você invoca o espírito do leão, o alvo ganha a força e ferocidade do predador. O alvo ganha +2k0 para toda rolagem de ataque desarmado e +2k1 para toda rolagem de dano desarmado.

Força do Corvo

Duração: 1 dia

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: Toque

Este feitiço fortalece a Terra elemental do alvo e seus laços para com o Reino dos Mortais. Este feitiço não pode ser invocado em alvos não nativos do Ningen-do, o Reino dos Mortais, ou personagens afetados pela Mácula das Terras Sombrias. O alvo é completamente imune a métodos não físicos de obtenção da Mácula das Terras Sombrias (como caminhar nas Terras Sombrias ou outras áreas corrompidas), e rola e mantém dois dados extras quando tentando resistir o ganho de Mácula. Este feitiço não tem efeito se o alvo abraçar voluntariamente a o toque das Terras Sombrias através do uso de maho, ou simplesmente voluntário que este feitiço termine.

Nível de Maestria 4

Armadura do Imperador

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: Toque

Antigos e honrados espíritos da Terra envolvem o alvo num manto cinza escuro que lembra um fino traje de armadura. Esta cobertura parece imaterial, mas é tão sólida quanto uma pedra sem impedir o movimento do alvo. Todos os dados rolados contra o alvo para dano são reduzidos pelo seu Nível de Escola; dados que explodam têm suas rolagens finais reduzidas.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para aumentar seu Nível de Escola efetivo para os efeitos deste feitiço em 1.

Morte da Pedra

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: 30 m

Este feitiço comprime a Terra elemental do alvo, baixando tanto seu Vigor quanto sua Vontade por uma quantidade igual ao seu Anel de Terra, para um mínimo de um. A cada rodada, o alvo pode fazer uma Rolagem Simples de Terra contra você (usando o Anel de Terra dele sem modificações) para escapar deste efeito. Alvos afetados por este feitiço não podem ter seu Vigor ou Vontade diminuídos involuntariamente por quaisquer outros meios. Você pode negar a habilidade da vítima de escapar desses efeitos se vocÊ manter Concentração Total pela duração do feitiço.

Rachar

Duração: Instantâneo

Área de Efeito: 1 item

Alcance: 30 m

Você acelera os movimentos dos kamis da Terra num objeto inerte. O resultado é a destruição do item, que não pode ter mais que 3 m³ de raio em volume total, nem estar sendo carregado no corpo de uma pessoa. Qualquer um dento de 3 m do item detonado sofre 3k2 Feridas, ou mais (4k3 ou 5k4) para maiores ou para itens maiores ou mais danosos (um grande elmo de aço explodindo causaria mais dano do que a explosão de uma lanterna). Objetos mágicos ou despertos são imunes a este feitiço, incluindo praticamente todo e qualquer daisho.

Símbolo de Terra

Duração: Permanente

Área de Efeito: Raio de 3 m

Alcance: 7,5 m

Este feitiço é invocado enquanto você grava o símbolo de Terra sobre uma superfície imóvel como uma soleira de uma porta, uma parede, ou um pilar de pedra. Qualquer ser além de você e daqueles nomeados quando o feitiço é invocado deve fazer uma Rolagem Disputada de seus Anéis de Ar contra seu Anel de Terra (no momento da invocação) quando chegam na área de efeito do feitiço. Falha indica que a vítima está paralisada, surda e Caída pelo Símbolo de Terra. Pela primeira rodada da paralisia, a vítima não pode agir ou se mover. A cada rodada seguinte, a vítima recupera sua audição, e então se movimenta (arrastando-se apenas), mas permanece no Nível de Feridas Caído até que deixe a área de efeito. Depois disso, sua habilidade de movimento retorna à proporção de 3 m por rodada. Este feitiço pode ser quebrado por qualquer outra invocação de Símbolo de Terra por quaisquer outros shugenjas ou pela destruição da superfície.

Tumba de Jade

Duração: Concentração Total

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: 30 m

Este feitiço só pode ser invocado em personagens ou criaturas com a Mácula das Terras Sombrias. O alvo é preso cobertura de jade, causando 3k3 Feridas na rodada inicial e 2k2 Feridas em cada rodada seguinte. O alvo deste feitiço pode fazer uma Rolagem Simples de Terra contra um NA de 5 x (seu Anel de Terra +Nível de Escola) a cada rodada para se libertar. O alvo ainda sofre 2k2 Feridas na rodada em que escape com sucesso. Alvos mortos se tornam estátuas de jade que se tornam poeira dentro da próxima hora.

Aumentos Especiais: Você pode fazer Aumento para aumentar o NA que alvo deve atingir para se libertar em 5.

Muralha de Terra

Duração: Permanente

Área de Efeito: Especial

Alcance: 30 m

Sua pede para que poderosos espíritos da Terra se ergam, criando uma gigantesca barreira de terra. A muralha tem 3m de altura, 30 cm de espessura e 7 m de comprimento de pedra que é tratada como se fosse um muro de castelo. Este muro pode ser mais ou menos espesso se desejado, dentro das especificações totais, mas toda massa deve ser usada de algum jeito. O feitiço pode ser usado para criar uma parede simples, selando passagens, reparando parapeitos quebrados ou fechando cavernas.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para aumentar uma das especificações (altura, largura e comprimento) pelo seu tamanho básico (3 m, 30 cm, ou 7 m respectivamente).

Nível de Maestria 5

Rasgar em Cinzas

Duração: Permanente

Área de Efeito: 30 m³

Alcance: 3 m

Este feitiço faz com que todos os kamis de Terra numa área abandonem seus lugares. Ao saírem, a área começa a desmoronar,

tanto pelo súbito amolecimento da matéria sólida quanto pelos efeitos do vôo dos kamis. Este feitiço desintegra toda matéria não-viva na área de efeito que seja natural da terra (como pedra, rocha, cristal, lama, etc). Pedras trabalhadas, como uma parede, são imunes a esse feitiço. Os kamis da Terra o evitarão pelo resto do dia, fazendo com que você tenha que fazer um Aumento para invocar qualquer feitiço de Terra, até que passe uma hora em meditação pedindo para que retornem a você.

Terremoto

Duração: 5 rodadas

Área de Efeito: Raio de 60 m

Alcance: Toque

Similar a Tremor, este feitiço é invocado assim que você toca o solo natural e agira os espíritos do chão em frenesi. Este feitiço cria terremoto em larga escala. Apenas as mais fortes construções na área do efeito permanecem de pé, e todos na área de efeito são afetados por Medo 3 (exceto você) e devem fazer uma rolagem de Agilidade a um NA de 15 a cada rodada para permanecerem de pé (inclusive você). Os efeitos deste feitiço podem ser sentidos a milhas em qualquer direção, mas apenas construções e personagens na área de efeito do feitiço são sujeitos a efeitos mecânicos dele. Terremotos são terríveis desastres naturais, e este feitiço pode ser considerado uma declaração de guerra àqueles dentro dele.

Aumentos Especiais: Você pode fazer um Aumento para expandir o raio da área de efeito para 120 m. Você pode fazer quatro Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 180 m. Você pode fazer nove Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 240 m.

Prisão de Terra

Duração: Permanente

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: 30 m

A natureza da Terra pode aprisionar mesmo as mais fortes energias. Este feitiço invoca este aspecto da Terra para prender a essência de um espírito não-natural, incluindo (mas não limitado a) Onis, criaturas das Terras Sombrias, espírito Invocados, e qualquer criatura não nativa do Reino dos Mortais. Você deve ter um diamante no qual aprisionar o espírito do alvo. Você faz uma Rolagem Disputada simples de Terra contra qualquer Anel à escolha do alvo e se você tiver sucesso, o alvo está preso no diamante até que você o liberte, morra, ou até que o diamante seja rachado. Se falhar na rolagem, o alvo imediatamente toma consciência de sua tentativa e provavelmente lhe atacará.

Espículas de Terra

Duração: 1 hora

Área de Efeito: Raio de 30 m

Alcance: Linha de visão

Você comanda os kamis de pedra para saírem do chão, criando espinhos pontudos de 20-30 cm dentro da área de efeito. Esses espinhos tendem a serem compostos de materiais relevantes às cercanias, mas são sempre sólidos o bastante para terem o mesmo efeito. Qualquer um dentro da área de efeito deve fazer uma imediata Rolagem Simples de Reflexos a um NA de 40 ou ficar sobre os espinhos, sofrendo Feridas igual ao seu Anel de Terra x 2. Qualquer coisa que se mova na área deve se mover à metade de sua capacidade de movimento e fazer uma Rolagem Simples de Agilidade a cada rodada a um NA de 20 para evitar sofrer Xk3 de dano, onde X é o seu Anel de Terra. Mover-se na área ao nível de 30 cm por rodada impede qualquer chance de cair.

Nível de Maestria 6

Desgaste do Ningen-do

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: Raio de 4,5 m

Alcance: 30 m

Este feitiço faz com que um corte de 30 cm se abra na terra e solte gases tóxicos. Aqueles dentro da área de efeito do feitiço imediatamente sofrem 5k5 Feridas e devem fazer uma rolagem de Terra a um NA de 30 ou caírem no chão, sufocadas pelo gás pelo restante da rodada. A cada rodada passada na área de efeito causa mais 5k5 Feridas e outra rolagem de Terra. Este feitiço é um grande favor a ser pedido pelos kamis da Terra, pois cria uma fenda profunda. Você deve ou quebrar ao meio um item inorgânico significativo ao invocar este feitiço, ou sofrer uma penalidade de +5 NA para todos os feitiços de Terra a serem invocados até uma hora depois deste feitiço.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para aumentar o dano deste feitiço por +1k1. você pode fazer um Aumento para expandir o raio da área de efeito para 9 m. Você pode fazer quatro Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 14 m. Você pode fazer nove Aumentos para expandir o raio da área de efeito para 18 m. Você não pode fazer Aumentos para prolongar a duração do feitiço.

Força dos Kamis

Duração: 1 minuto

Área de Efeito: 1 alvo

Alcance: Toque

Apenas os mais experientes shugenjas podem invocar os espíritos dessa maneira, fazendo os mais antigos e poderosos espíritos para se porem a defender o alvo. O alvo ignora todo dano de fontes não-mágicas, e dano de fontes mágicas é dividido por dois (arredondando para baixo). Os espíritos da Terra podem ser invocados apenas uma vez por dia dessa maneira. Se você não invocar este feitiço sobre você mesmo, sua duração é Concentração Total, mas você não pode estender a duração além de um minuto, mesmo que você mantenha a concentração.

Erga-se, Terra

Duração: Concentração Total

Área de Efeito: Especial

Alcance: 7,5 m

Este feitiço requer comunhão perfeita com os kamis da Terra, um feito que só os maiores shugenjas são capazes. Você ganha completo controle sobre 7,5 m³ de terra, que podem ou assumir uma forma humanóide para obedecer ao seu comando, ou moldar-se à sua vontade. Em forma humanóide, o kami de Terra comandado pode fazer qualquer tarefa posta a ele e é um forte combatente. Em combate corporal, a criatura invocada rola e mantém seu Anel de Terra em dados quando rolando um ataque. Qualquer acerto bem sucedido causa 8k5 Feridas. A criatura de terra sofre dano normalmente, mas não é afetada por Feridas contando que haja mais terra avaliável para substituir a porção danificada.

Caso contrário, este feitiço pode ser usado para mover a terra afetada de qualquer maneira imaginável, criando pequenos abrigos, deslizamentos de terra, muros e coisas semelhantes. Se usado para atacar um alvo (ou grupo na área de efeito) atingindo ou soterrando-o, a terra causa 8k8 de dano em tudo que atingir. Vítimas desse ataque podem fazer uma Rolagem Simples de Reflexo a um NA de 30 para evitar o ataque. Tal rolagem só pode ser feita uma vez por rodada.

Feitiços de Vácuo

A magia do Vácuo é o mais sutil e enigmático tipo de magia. Kamis do Vácuo são ainda mais eremitas que a maioria dos outros espíritos elementais, e raramente escolhem se comunicar com os mortais. Enquanto aqueles que podem se comunicar com os kamis já são extremamente raros, aqueles que podem invocar a magia do Vácuo são ainda mais raros. Esses shugenjas são conhecidos como Ishikens.

Apenas entre o Clã Fênix o talento da magia do Vácuo aparece com uma já ínfima regularidade. Enquanto os outros clãs sabem da existência da magia do Vácuo, eles não possuem a perícia do Clã Fênix em treina-la. Assim, infelizmente, muitos daqueles que poderiam se tornar poderosos Ishikens nunca percebem seus plenos poderes. Quando o Clã Fênix toma conhecimento de tais indivíduos eles invariavelmente recebem ofertas de treinamento com os Isawa. Apesar dos Isawa guardarem seus segredos místicos cuidadosamente, eles reconhecem que a magia do Vácuo é por demais preciosa para ser envolvida com mesquinhas políticas de clãs. Apesar de haverem raros Ishikens fora do clã, os segredos completos da magia do Vácuo pertencem apenas à Fênix. Nem mesmo a geral tradição rokugani de lealdade a um certo dojô previne que não-Fênix ensinem os segredos da Fênix para outros, mas as chances de achar outro estudante para passar os ensinamentos é minúscula.

A magia do Vácuo e invocada da mesma maneira que qualquer outra magia, mas com regras levemente alteradas. Você usa seus Pontos de Vácuo restantes, não seu Anel de Vácuo, como seu Anel quando invocando feitiços de Vácuo. Se você gastar um Ponto de Vácuo para aumentar sua rolagem quando invocando um feitiço de Vácuo, você rola e mantém dois dados adicionais ao invés de um. Por exemplo, se um shugenja de Nível 1 com 3 Pontos de Vácuo restantes gastar um Ponto de Vácuo quando invocar um feitiço, ele rola seis dados e mantém cinco. Isso é cumulativo com o Aumento Gratuito que a Vantagem Ishiken-do concede sempre que houver o gasto de Vácuo para aumentar uma rolagem durante uma invocação.

Nível de Maestria 1

Sentir o Vácuo

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: Si
Alcance: 1,5 km

Você entra num transe profundo, rendendo seus sentidos ao Vácuo. Sua alma vaga livre de seu corpo, voando a uma velocidade igual ao seu andar normal. Você é invisível exceto a outros Ishikens e certos espíritos (incluindo Onis), para quem você aparece como um nimbo flutuante de luz.

Enquanto vagando você percebe o mundo normal, apesar de suas percepções serem gravemente alteradas. Você pode ver objetos inanimados normalmente, mesmo que tudo pareça estar envolvido por uma camada roxa. Você percebe os pensamentos ao invés de ver seres vivos. Apesar de não poder ler mentes, você pode sentir emoções gerais como felicidade ou raiva. Assim a presença de "enfado" num corredor vazio sugere que um guarda está presente sob dever. Você também pode sentir a presença de espíritos como fantasmas, Onis, e metamorfos (essencialmente qualquer coisa não oriunda do mundo mortal) em sua localização, apesar de não poder vê-los.

Se seu corpo sofrer quaisquer Feridas durante seu transe você retorna e acorda imediatamente.

Aumentos Especiais: Você pode fazer três Aumentos para estender o transe por mais 1,5 km.

Retirando o Vácuo

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Quando você invoca este feitiço, você imediatamente ganha um Ponto de Vácuo extra. Este feitiço pode ser invocado apenas uma vez por dia, Pontos de Vácuo acima de seu máximo são perdidos se não forem gastos dentro de uma hora.

Aumentos Especiais: Você pode fazer quatro Aumentos para ganhar dois Pontos de Vácuo adicionais.

Nível de Maestria 2

Alterando o Curso

Duração: Um dia
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Quando você invoca este feitiço, você invoca os espíritos do Vácuo para guardarem uma quantia vital de sua essência de chi para quando você mais precisar. A qualquer momento dentro do próximo dia você pode invocar esta magia e gastar todos os seus Pontos de Vácuo em apenas uma rolagem. Você deve gastar os Pontos de Vácuo que você tem sobrando quando esta magia finalmente é invocada.

Essência do Vácuo

Duração: Concentração Total
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 15 m

Você se concentra num alvo, procurando destruir sua conexão ao Vácuo com a sua. Enquanto você se concentrar, este alvo deve obter sucesso numa Rolagem Disputada de Vácuo para gastar Pontos de Vácuo por qualquer razão. Você ganha um bônus de +10 para esta rolagem.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para ganha um bônus adicional de +5 em sua rolagem disputada.

Nível de Maestria 3

Intenção Kármica

Duração: Uma hora
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: Toque

Ao invocar este feitiço, você forma um laço Kármico entre seu Vácuo e o de qualquer pessoa voluntária ao toque. Pela duração deste feitiço, seus Pontos de Vácuo atuais são somados num grupo, e ambos podem gastar Pontos de Vácuo deste grupo normalmente. Ao fim da duração do feitiço, quaisquer Pontos de Vácuo restantes são divididos igualmente entre você e o alvo, com você ganhando o ponto extra, caso haja um. Se você ou seu alvo tiverem mais Pontos tiverem mais Pontos de Vácuo que seus Anéis de Vácuo, o excesso de pontos é perdido.

Momento de Clareza

Duração: Uma hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Você aumenta seu talento natural em qualquer Perícia que possua em Nível 1 ou maior. Você gasta um número de Pontos de Vácuo quando este feitiço é invocado, e escolhe uma Perícia. Pela

duração deste feitiço, seu nível nesta Perícia é aumentado pelo número de Pontos de Vácuo gastos.

Nível de Maestria 4

Liberar o Vácuo

Duração: Seu Anel de Vácuo em rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 15 m

Quando este feitiço é invocado, você mune um alvo com o poder de seu Vácuo. Escolha qualquer Atributo. Pela duração deste feitiço, o alvo usa seu Anel de Vácuo no lugar desse Atributo. Se o Vigor ou Vontade do alvo for aumentada por este feitiço e seu Anel de Terra aumentar, seus Níveis de Feridas aumentam semelhantemente. Porém, qualquer dano causado ao alvo permanece quando o feitiço cessa, fazendo com que um alvo gravemente ferido possa repentinamente morrer quando sua Terra aumentada voltar ao normal.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para afetar outro Atributo de seu alvo.

Ataque de Vácuo

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 15 m

Você escolhe um alvo dentro do alcance e imediatamente faz uma Rolagem Disputada de Vácuo. Se sua rolagem tiver sucesso, o alvo perde um Ponto de Vácuo e você ganha um. Se o alvo não tem Pontos de Vácuo, você não ganha nada. O NA para invocar este feitiço aumenta em 10 a cada invocação adicional feita dentro do mesmo dia.

Aumentos Especiais: Você pode fazer dois Aumentos para roubar um Ponto de Vácuo adicional.

Nível de Maestria 5

Supressão de Vácuo

Duração: Seu Anel de Vácuo em rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 15 m

Você escolhe um alvo dentro do alcance e faz uma Rolagem Disputada de Vácuo imediatamente. Caso você vença, você escolhe um dos Atributos do alvo. Este Atributo é trocado com o Atributo mais baixo do alvo pela duração do feitiço. O alvo pode negar este efeito por uma rodada gastando dois Pontos de Vácuo.

Nível de Maestria 6

Adivinhar o Futuro

Duração: Instantâneo
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Este feitiço representa a mais profunda conexão possível com o Vácuo. Você estende sua percepção a todas as coisas e desfruta de um momento de legítima verdade. Você pode perguntar ao MJ uma pergunta a respeito da campanha, que não tenha mais que quinze palavras. O MJ pode ser vago em sua resposta, mas ele deve falar a verdade. Você deve gastar todos os Pontos de Vácuo para invocar este feitiço, e não pode recuperar Pontos de Vácuo pelo restante do dia, nem pelo dia seguinte.

Erga-se das Cinzas

Duração: Permanente
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 15 m

Este extremamente poderoso feitiço pode voltar o próprio ciclo Kármico. Quando invocado sobre uma criatura ou item, todos os efeitos que ocorreram dentro das últimas seis horas são imediatamente revogados. Feridas, venenos, Mácula das Terras Sombrias, e quaisquer outras mudanças físicas ocorridas durante este tempo podem ser revogadas por este ritual. Quando o feitiço é completado, o alvo e todos os shugenjas envolvidos na invocação gastam todos os seus Pontos de Vácuo e não podem recuperar Pontos de Vácuo por uma semana. Para cada invocador adicional que participe deste feitiço, outra hora do passado é negada. Para este feitiço não pode negar a morte, pois ela carrega a alma para longe do alcance até mesmo dos espíritos do Vácuo. Irá, porém, restaurar qualquer dano feito ao corpo.

Este feitiço só pode ser invocado como um ritual.

Monges

Durante os primeiros dias de Rokugan, o profeta Shinsei mudou o curso da história numa única noite, quando passou as longas horas do anoitecer conversando com o primeiro Imperador Hantei de seu plano para derrotar Fu Leng e seu exército das Terras Sombrias. Shinsei revelou muitos segredos a Hantei, segredos à cerca da Ordem Celestial e do papel do homem no universo. Quando amanheceu, o Imperador concedeu a Shinsei tudo o que quisesse para derrotar Fu Leng. Felizmente para o Império, a sabedoria revelada nessa conversa não foi perdida, mas fielmente gravada pelo irmão de Hantei, o Kami Shiba.

O Tao de Shinsei se somou às anotações de Shiba. Ele trouxe os manuscritos de volta ao seu crescente Clã Fênix e os rendeu à Tribo de Isawa. Os seguidores de Isawa estudaram o Tao cuidadosamente, e mesmo os mais arrogantes dentre eles não podiam negar sua sabedoria. Seus segredos revolucionaram a maneira pela qual os shugenjas interagiam com os kamis, fazendo com que os Isawa abandonassem a primitiva magia de sangue que sempre usaram. O Tao era muito importante para ser mantido em segredo, e Shiba providenciou para que cópias fossem enviadas para todos os Clãs Maiores.

Quando o Tao de Shinsei foi escrito, o povo de Rokugan já tinha uma religião que antecedia a queda dos Kamis do céu. Eles reverenciavam os poderosos seres primordiais conhecidos como Fortunas, incluindo entre eles as Sete Fortunas e as divindades menos poderosas chamadas miko-kami, como a Fortuna do Vento, Kaze-no-Kami. Uma rixa crescia entre essas duas crenças, aumentando silenciosamente até que as duas foram oficialmente unificadas pelo edito Imperial, sete anos depois.

Indivíduos abençoados com a habilidade de falar com os kamis diretamente são relativamente raros, mas não havia caminhos para homens e mulheres pios que desejavam uma vida espiritual. Devotos das Sete Fortunas e estudantes do Tao estabeleceram monastérios onde podiam adotar a vida asceta enquanto buscavam a iluminação. Esses indivíduos são os monges de Rokugan, e sua massiva rede de templos, oratórios, e monastérios que se espalha pelo Império é governado por um corpo conhecido como a Irmandade de Shinsei. Alguns descuidos são necessários, dado o vasto número de faculdades controladas pelas várias seitas monásticas em Rokugan, e apesar da Irmandade não ter um líder formal, os mais respeitados monges em Rokugan geralmente recebem autoridade pelos seus irmãos monges, queiram ou não.

Monges ocupam uma tênue posição na ordem social de Rokugan. Como regra, não se preocupam com seus passados, e é considerado quase blasfemo que um monge o pesquise. Um monge deixou sua antiga vida para trás. O fato que alguns foram camponeses e outros, samurais, torna a interação com eles difícil, pois ninguém sabe que nível de tratamento deve ser dado a um monge. Pela

incerteza e pelas suas posições como figuras religiosas, a coisa mais honrada a fazer é se trata-los como respeito e admiração. Esse padrão é comum a todos menos os samurais desonrados.

Enquanto samurais sentem uma incerteza quando interagindo com monges, os camponeses simplesmente os reverenciam. Monges são professores assim como qualquer outra coisa, e eles tratam as pessoas igualmente. Muitos monastérios também enviam seus integrantes a vilarejos e cidades para ajudar os heimins e hinins com tarefas mentais.

Monges representam a unicidade da religião de Rokugan, que é uma entidade surpreendentemente diversa, eclética e elaborada com três facetas distintas. Enquanto um decreto Imperial une duas facetas, e a terceira é tida como neutra pelas outras duas, a verdade é que nenhuma das três se mesclam tão bem. Falando de modo geral, um indivíduo mediano, incluindo monges, escolhem um aspecto que acham mais desejáveis e o usa como base de sua devoção.

Qualidades Comuns

Certas tradições são quase universais entre os monges do Império. A primeira é o processo de iniciação. Todos integrantes de um monastério são sujeitados aos mais exaustivos trabalhos físicos imagináveis, quase que sem razão aparente. Isso prepara a mente para a jornada guiada pelo espírito.

Ascetismo também é extremamente comum. Armadilhas do mundo mortal são fardos que pesam a alma; elas devem ser postas de lado por aqueles que buscam a iluminação. Mesmo os monges mais ostensivos a serviço de Daikoku, a Fortuna da Riqueza, põem de lado a riqueza pessoal em favor de sua doutrina.

Pureza do eu espiritual é uma crença fundamental. Contaminar o corpo com materiais mundanos cria uma barreira à conquista da pureza espiritual. Jejum, exercícios rigorosos, e o consumo apenas do essencial — normalmente arroz e água — são típicos votos monásticos.

Monges das Fortunas

Monges devotados às variadas Fortunas são os praticantes do mais antigo aspecto religioso de Rokugan, um que antecede a queda dos Kamis à terra e que continuou quase sem mudanças desde então. Os costumes e tradições de tais monges divergem muito dependendo da Fortuna de quem são devotos. Monges de Daikoku, Fortuna da Riqueza, encoraja os outros darem doações ao seu templo, enquanto monges de Osano-Wo, Fortuna do Fogo e Trovão, desenvolvem suas habilidades marciais.

A crença nas Fortunas é o mais popular tipo de religião entre a classe camponesa. Em sua filosofia, seus ancestrais não olham por eles, mas se reencarnam como recompensa ou punição pelas vidas que tiveram. O Tao é muito complexo para o gosto da maioria dos camponeses. Eles têm pouco tempo para contemplar as grandes verdades do universo quando precisam alimentar uma grande família enquanto poupam para pagar as taxas. Para fazendeiros a noção de um ser primordial com poder divino que podem ser entretidos para intervirem nos afazeres mortais é mais atrativa. Por essa razão, as Fortunas menores Inari, Fortuna do Arroz, é excepcionalmente popular.

Estudantes do Tao

De longe a mais comum tradição monástica, estudar o Tao é a imagem que primeiro vem à mente quando muitos consideram o estilo de vida de um monge. Esta imagem não está longe da verdade. Como implica o nome da Irmandade de Shinsei, muitas seitas monásticas em Rokugan enfatizam o estudo do Tao. Mesmo os mais resistentes devotos militantes das Fortunas são forçados a admitir, mesmo que involuntariamente, que Shinsei realmente era um profeta.

Isso não quer dizer que o Tao recebe adoração universal. Apesar de poucos ousarem distorce-lo, e mesmo os mais adeptos oponentes concordam que é de fato útil um marco no caminho da iluminação, existem aqueles que simplesmente não a consideram seu objetivo primário. Isso é notavelmente comprovado entre monges que foram samurais a serviço do Clã Leão. O Leão enfatiza-se na crença dos ancestrais, e somado aos notórios desentendimentos que o Kami Akodo com Shinsei, continua a influenciar muitos do Leão.

Crença Ancestral

Todos os samurais sensatos rezam para seus ancestrais diariamente, e muitos entre as classes menores reverenciam seus antigos membros familiares num alto nível similar. É rara uma casa que não contenha ao menos um oratório aos ancestrais do proprietário. Ancestrais verdadeiramente memoráveis, como os fundadores mortais de linhagens familiares como Mirumoto, Isawa e Hiruma são adorados com tamanha intensidade e por tantos fiéis que rivalizam às Fortunas no que diz respeito à glória de suas oferendas.

A crença nos ancestrais é o aspecto da religião de Rokugan com o qual os monges têm menos envolvimento. Um samurai que adentre um monastério deixa sua vida antiga para trás, incluindo seus ancestrais. Enquanto alguns monges continuam a reverenciar seus ancestrais depois de entrarem para um monastério, muitos não o fazem. Porém monges são completamente cientes de que os espíritos ancestrais passam pelo véu que separa o Reino dos Ancestrais Abençoados para o reino mortal, e os respeitam. Por esta razão, a Irmandade mantém a maioria dos oratórios ancestrais que existem espalhados pelo Império.

Jogando Com um Monge

Personagens monges não ganham Técnicas quando avançam em nível, nem ganham feitiços. Monges não podem falar com os kamis como os shugenjas, mas sua compreensão fundamental da natureza elemental do universo permite que eles sejam capazes de feitos incríveis. Esses feitos iluminados são chamados de kihos, e são as qualidades exclusivas de um monge.

Personagens monges usam as seguintes informações durante a criação de personagem:

- Todos os Anéis e Atributos começam em 2.
- Ao invés de bônus de Atributos de Família e Escola, todos os monges recebem +1 Vácuo.
- Monges escolhem uma Escola e ganham as Perícias, Honra e habilidade básica desta escola.
- Monges começam o jogo com três Kihos. Para saber um Kiho, o Nível de Perspicácia + Anel deve ser igual ao Nível de Maestria deste Kiho. Monges usam o Anel associado ao Kiho para esta determinação (ex.: Anel do Fogo para Kihos de Fogo, Anel de Ar para Kihos de Ar, etc.)
- Todos os monges têm Glória 2 e Status 0. A Glória de um monge nunca muda, apesar de poderem ganhar Status normalmente.
- Kihos adicionais podem ser obtidos durante a criação de personagem por um número de Pontos de Personagem igual ao dobro do Nível de Maestria do Kiho.
- Ao avançar a um novo Nível de Perspicácia, um personagem monge imediatamente ganha 2 Kihos. Eles ainda devem suprir os pré-requisitos para aprender este Kiho.
- Todos o monges recebem o seguinte Equipamento na criação de personagem: Bo ou bengala; hakama espesso e manto, bolsa de manuscritos com passagens do Tao; 2 zenis.

Escolas de Monges

Como mencionado acima, escolas de monges são muito diferentes das tradicionais escolas de samurais. Elas não oferecem bônus de Atributos ou Técnicas. O avanço de Níveis dentro dessas escolas é marcado apenas pela aquisição de Kihos.

Cada escola de monges representa uma rede de tempos, ou, em alguns casos, um templo específico onde o monge recebe sua indução à vida monástica. Muitos são afiliados com a Irmandade de Shinsei. Os itens seguintes descrevem o templo ou templos em questão, assim como a afiliação monástica primária e sua informação mecânica.

Os Quatro Templos

Uma vez, os Quatro Templos estiveram entre os mais magníficos em todo Império, atrações populares para viajantes próximos a Otosan Uchi. Quando o Lorde Negro Daigotsu atacou a cidade imperial em 1159, o ataque quase arruinou os Quatro Templos e próximos ao Kyuden Seppun. Kyuden Seppun chegou a ser reconstruído, mas a Irmandade decidiu re-posicionar os Quatro Templos. Agora, há um templo nas terras do Dragão, Unicórnio e Garça, assim como um dentro da nova capital, Toshi Ranbo. Tradicionalmente, o monge mais velho dos Quatro Templos expõe a crença de que o mundo pode ser apenas melhorado pela experiência e não pela reclusão. Monges dos Quatro Templos servem normalmente servem como conselheiros a daimyos, governadores e líderes militares.

O arquétipo dos Quatro Templos se refere especificamente aos quatro extremamente grandes templos, mas também pode ser aplicado a qualquer templo que adote a filosofia da interação. Tais templos são muito comuns entre a Irmandade, mas não são incomuns entre a ordem das Fortunas.

Devoção Primária: O Tao de Shinsei

Honra: 3,5

Perícias: Corte, Etiqueta, Jiujutsu, Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias

Técnica: Você rola e mantém um dado adicional em toda rolagem que envolver uma Perícia Alta.

O Oratório dos Sete Trovões

Um dos mais sagrados templos de Rokugan, o Oratório dos Sete Trovões é reverenciado por todos os clãs. O oratório honra não apenas aos Sete Trovões originais, mas também às suas reencarnações da era da Guerra dos Clãs, incluindo o Imperador Toturi.

Os monges que atendem ao Oratório dos Sete Trovões são eremitas. Eles crêem que a iluminação só pode ser atingida pela meditação, contemplação, e silencioso estudo eles não proíbem o treinamento marcial, lembrando do exemplo dos Trovões aos quais reverenciam. Quando atingem um certo ponto de seus treinamentos, tanto físico quanto mental, eles são postos diante da opção de viajarem para além do monastério e experimentarem a variedade da vida. Aqueles que aproveitam essa oportunidade freqüentemente a acham difícil, pois são muito pouco equipados para lidar com outros que não tenham uma criação monástica.

Este arquétipo de templo pode ser usado para representar qualquer monastério ou templo com uma filosofia geralmente reclusa que enfatiza meditação solitária.

Devoção Primária: O Tao de Shinsei

Honra: 2,5

Perícias: Atletismo, Jiujutsu, Conhecimento (qualquer), Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias

Técnica: Seu treinamento se concentra num único elemento, e você escolhe todos os seus Kihos iniciais deste elemento. Você é considerado um Nível de Perspicácia maior para propósitos de determinação quais Kihos deste elemento você pode aprender.

O Templo de Kaimetsu-uo

Os monges que seguem o caminho de Kaimetsu-uo, o fundador do Clã Mantis, têm uma visão muito diferente de seu progenitor que o mantis. A ordem acredita que Kaimetsu-uo escolheu deixar o Caranguejo apesar de seu superior reclamação ao Campeonato por respeito aos desejos e de seu pai e por um desejo de evitar conflitos. Ele abraçou uma vida de dificuldades nas Ilhas das Ervas e Seda à procura de seu próprio destino. E aceitou a sabedoria de uma fonte que muitos no Império teriam ignorado: os komori, uma antiga raça de sábios espíritos-morcego do Chikushudo, o Reino dos Animais.

Os monges de Kaimetsu-uo não evitam a violência, mas não a iniciam. Eles estudam o caminho da purificação, procurando eliminar as influências corruptoras do reino mortal sobre outros espíritos. Eles são proibidos de bravatas ou intimidação (apenas o que os separam do Mantis). Eles não são proibidos de usar armas, mas muitos escolhem se especializarem no combate desarmado, que consideram uma forma mais "pura" de combate.

Existem três templos que são tecnicamente considerados Templos de Kaimetsu-uo, um em cada uma das terras do Mantis, Caranguejo e Leão. Muitos templos menores transcrevem as mesmas filosofias, porém, e também poderiam conferir os mesmos benefícios.

Devoção Primária: As Fortunas

Honra: 2,5

Perícias: Defesa, Jiujutsu, Meditação, Teologia, quaisquer três Perícias

Técnica: Você recebe as seguintes Vantagens sem custo: Equilíbrio, Quieto e Mente Clara. Essas Vantagens podem ser compradas uma segunda vez com Pontos de Personagem, o que faz os benefícios serem dobrados (você recebe +10 ao resultado de seus Testes de Honra; o NA para se lembrar de você aumenta por 20; o NA para mentir para você aumenta em 20 e oponentes que tentem finta-lo devem fazer quatro Aumentos).

O Templo de Osano-Wo

A mais marcial das ordens monásticas, a Ordem do Trovão reverencia tanto a vida marcial quanto o poder divino de Hida Osano-Wo, o filho de Hida que se tornou Campeão do Caranguejo e, após sua morte, Fortuna do Fogo e Trovão. O primeiro Templo de Osano-Wo é o local de nascimento dos sohei, os monges que treinam como guerreiros e reagem à violência em igual medida. Enquanto muitas ordens vêem essa filosofia com suspeitas, ninguém pode negar que Osano-Wo foi de fato abençoado pelos céus, e que o Trovejador sorri para seus fiéis.

A Ordem do Trovão opera em muitos templos, mas o maior é o Templo de Osano-Wo, o primeiro templo criado no Império, nas Planícies do Trovão, perto da Floresta Shinomen. Foi fundado por um Caranguejo aposentado, e enquanto outros clãs são representados entre seus membros, o Caranguejo continua a corresponder à maioria dos monges do templo. Os monges de lá, são, previsivelmente, indivíduos comuns com um ávido interesse no mundo exterior e eventos que moldam o curso da história.

Devoção Primária: As Fortunas

Honra: 2,5

Perícias: Batalha, Jiujutsu 2, Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias Bugei

Técnica: Você mantém um dado adicional de dano quando lutando desarmado. Este benefício é cumulativo a outros aumentos, como o ganho da Vantagem Mãos de Pedra.

Os Templos das Mil Fortunas

Enquanto tecnicamente parte da Irmandade de Shinsei, os Templos das Mil Fortunas são uma vasta rede de oratórios que ao invés de prestarem serviços ao Tao, abraçam as doutrinas das Fortunas individualmente. A rede é dominada pelos sete maiores templos, oratórios a cada uma das Sete Fortunas que estão espalhadas pelo Império. Além deles, a rede inclui centenas de pequenos oratórios e templos menores dedicados não apenas às Sete Fortunas, mas para diferentes Fortunas menores, ou mikokami. Toda província tem ao menos um desses templos em algum lugar dentro de suas fronteiras.

Descrever a doutrina desse grupo de templos seria impossível, pois as Fortunas são tão diferentes umas da outras quanto quaisquer dois mortais. De modo geral, esses monges acreditam que as Fortunas não mimam os mortais, mas apóiam aqueles que se fazem genuíno esforço para alcançarem a iluminação. Como resultado, tais monges tendem a ser particularmente bem educados nas áreas que preferem.

Devoção Primária: As Fortunas
Honra: 2,5
Perícias: Jiujutsu, Conhecimento (História), Conhecimento (qualquer), Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias
Técnica: Monges dos Templos das Mil Fortunas começam o jogo com quatro Kihos ao invés dos normais três. Eles podem ainda obter Kihos adicionais com Pontos de Personagem.

Kihos

Monges se originam de qualquer nível da sociedade rokugani, desde camponeses buscando algo mais da vida a samurais aposentados de uma vida de guerra. A Irmandade de Shinsei é responsável por ajudar todos esses indivíduos em suas buscas pessoais. Para preparar novos iniciados para a dificuldade da tarefa, eles condicionam seus corpos através de rigorosas tarefas mentais que fazem desistir os indignos.

Monges que sobrevivam ao rigoroso processo de iniciação da Irmandade se vêem em um dos vários caminhos para a iluminação. Para eles, o processo de iniciação foi um sucesso, preparando o corpo para sustentar um espírito procurando as maiores verdades do universo. Aqueles que obtém sucesso em suas buscas alcançam um pedaço de iluminação na forma de habilidades místicas conhecidas como Kihos.

As habilidades demonstradas pelos mais sábios membros da Irmandade pode ser indistinguível de uma magia de shugenja. Kihos podem tomar a forma de avançadas técnicas de artes marciais, feitos de um atletismo quase sobre-humano, ou mesmo manifestações dos espíritos elementais. Kihos são semelhantes a feitiços em vários aspectos, pois cada um está relacionado a um elemento em particular. O corpo humano contém todos os cinco elementos, e alinhando o chi de alguém com um certo elemento, um monge pode realizar incríveis feitos.

Kihos são, pela sua própria natureza, difíceis de se numerar, mas é possível dividi-los em quatro categorias gerais: marciais, internos, Kármicos e místicos.

Kihos Marciais

O primeiro passo para se purificar o espírito é purificar o corpo, uma prática adotada por virtualmente toda ordem monástica. Purificação do corpo envolve longas horas de tarefas físicas cansativas que elimina as impurezas e faz do corpo um instrumento disciplinado guiado pela vontade. A menos que especificado o contrário no item individual, Kihos marciais são empregados via um ataque desarmado. Apenas um Kho marcial pode ser usado por ataque desarmado.

Muitos Kihos marciais assumem a forma de precisos ataques contra os centos nervosos do alvo. Esses ataques são chamados de atemis, que também são uma Ênfase da Perícia Jiujutsu. Atemis normalmente causam pouco ou nenhum dano direto, pois são empregados por um preciso ataque das simples pontas dos dedos num centro nervoso. O toque que leva um ataque atemi é tão leve que monges cuidados podem até mesmo usa-los sem iniciar um combate, em alguns casos sem que o alvo sequer perceba que o recebeu. Infelizmente para praticante do atemi, a armadura rokugani padrão cobre muitos dos maiores centros nervosos alvejados pela arte. Um oponente que esteja usando armadura dobra o bônus normal da armadura ao seu NA de Acerto quando alvejado por um ataque de atemi.

Kihos Internos

Kihos internos são de natureza defensiva. Eles retiram poder da força vital do monge para aumentar suas capacidades físicas ou mentais, usando o equilíbrio elemental e profunda meditação para alcançar resultados incrível. O monge sintoniza seu chi a um elemento em particular e canaliza essa energia. Esses Kihos normalmente concedem consideráveis habilidades defensivas, mas seu custo é grande, normalmente deixando seqüelas consideráveis. Muitos monges familiarizados com Kihos Internos os usam apenas em circunstâncias urgentes.

Um monge pode ter apenas um Kiho Interno por vez. Ativar um Kiho Interno ou trocar de um para outro requer ou período de quinze minutos de meditação ou o uso de uma ação simples (como medida em rodadas de combate) e o gasto de um Ponto de Vácuo.

Kihos Kármicos

Em termos de filosofia Shintao, Kihos Kármicos talvez seja os mais poderosos. O Shintao postula a existência de uma grande roda kármica que distribui para toda alma mortal a recompensa ou punição merecida quando seu tempo no plano mortal termina. Para aqueles que conseguiram completar seu destino, o Reino dos Ancestrais Abençoados os aguarda. Outros acham tempo para meditar em suas falhas no Reino da Espera. Esta força natural, chamada karma, é desconhecida para a maioria dos humanos. Aqueles familiarizados com o Kihos Kármicos podem vislumbrar este vasto reservatório de energia e usa-la para causar pequenos efeitos no mundo mortal. Cada um tem um gatilho específico que deve ser preenchido antes que os efeitos do Kiho aconteçam. Se este gatilho não ocorre, o Kiho eventualmente se expira.

Um monge pode ter apenas um único Kiho Kármico ativo de cada vez. Ativar um Kiho Kármico ou trocar de um para outro requer ou um período de quinze minutos de meditação ou uma ação simples (como medida em rodadas de combate) e o gasto de um Ponto de Vácuo.

Kihos Místicos

A categoria final dos Kihos é a menos entendida. Kihos Místicos dispensam explicações, beirando o meramente incrível no reino do sobrenatural, comparados apenas à magia em termos de seus efeitos e aparência. Apenas uma alma na trilha da iluminação pode realmente dominar os Kihos Místicos, e mesmo os então monges raramente têm real compreensão do mecanismo dos Kihos.

Não existem restrições em quantos Kihos místicos podem estar ativos de uma vez, apesar de poucos monges terem Pontos de Vácuo para manterem mais de um ou dois ativos ao mesmo tempo.

Não-Monges e Kihos

Kihos representam a habilidade de um indivíduo em compreender adequadamente seu lugar no universo. A Irmandade de Shinsei tem incontestáveis mestres nessa arte, mas eles não são os únicos que podem acessar este poder oculto. Algumas pessoas podem fazer Kihos instintivamente, um fato que nunca pára de impressionar membros da Irmandade que encontram esses prodígios. Esses indivíduos são invariavelmente membros de escolas que têm um laço espiritual, denotado pelo descritor “Monge” ao lado do nome de suas Escolas.

Para saber um Kiho, esses personagens deve ter um Anel ao menos igual ao Nível de Maestria deste Kiho. Use o Anel associado ao Kiho para esta determinação (ex.: Anel do Fogo para Kihos de Fogo, Anel do Ar para Kihos de Ar, etc.). Cada kiho assim aprendido custa o dobro do Nível de Maestria em Pontos de Experiência. Tal personagem só pode aprender um número total de Kihos igual à quantidade de Nível de Escola com o descritor Monge.

Kihos de Água

Profundezas Insondáveis da Água

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 6

Assim como não há fim para o oceano, assim não há fim para as reservas de energia dentro do corpo humano. Uma vez que este Kiho tenha sido ativado, ele faz efeito quando você for reduzido ao Nível de Feridas Caído ou Inconsciente. Você automaticamente gasta 2 Pontos de Vácuo e recupera um número de Níveis de

Feridas igual à sua Água + Nível de Perspicácia. Se você não tiver 2 Pontos de Vácuo disponíveis, este Kiho não fará nada. Este Kiho não lhe revive se sofreu dano suficiente para lhe matar.

Profundezas Insondáveis da Água é extremamente cansativo. Se você fez uso de seus efeitos, você não pode fazer ações de combate exceto Defesa Total por um período igual a 10 rodadas menos sua Água + Nível de Perspicácia. Este Kiho não será ativado durante este período.

Proteção de Chi

Tipo: Marcial (atemi)
Nível de Maestria: 4

Os mesmos centros nervosos que podem ser usados para inutilizar oponentes também podem cura-los. Você pode gastar 10 minutos aplicando uma série de leves toques no alvo, alterando o fluxo da Água dentro de seu sistema. Ao final de 10 minutos, você e o alvo combinam seus Anéis de Água e fazem uma Rolagem Simples desse Anel contra um NA de 30, levando em consideração quaisquer Penalidades de Feridas que qualquer um de vocês possua. Se tiverem sucesso, o alvo cura um número de Níveis de Feridas igual ao seu Anel de Água, mais um nível para cada Aumento bem sucedido feito na rolagem mútua de Água. (se usar este Kiho em você mesmo, role o dobro de seu Anel de Água contra um NA de 30).

Proteção de Chi também pode ser usado para parar os efeitos de qualquer outro ataque de atemi. Você simplesmente faz um ataque de atemi contra o alvo, gasta um Ponto de Vácuo e faz uma Rolagem Disputada de Água contra quem quer que tenha usado o ataque de atemi original. Se tiver sucesso, os efeitos presentes terminam e o alvo retorna ao normal.

Se você usar Proteção de Chi para lidar com os efeitos do Kiho Toque da Morte, você deve gastar uma semana meditando preliminarmente e fazendo um tratamento de acupuntura na vítima. Você deve então fazer uma Rolagem de Vácuo/Nível de Perspicácia contra quem usou o Toque da Morte. Se você tiver sucesso, a vítima pára de sofrer dano adicional, mas continua a se curar em ritmo desacelerado (Vigor -1) até que todo o dano do Toque da Morte tenha sido recuperado.

Alto e Baixo

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 3

Se um corpo de água é reduzido em um lugar, ele se ergue em outro. Esse é o poder de Alto e Baixo. Se você deseja usar este Kiho, você deve primeira declarar Defesa Total. Se um atacante falhar em lhe acertar, você pode contra-atacar de volta durante a rodada seguinte, rolando um dado adicional em sua rolagem de ataque, mais um dado adicional para cada incremento de 5 pelo qual o oponente tenha lhe errado. Este ataque só pode ser direcionado contra o oponente que falhou em lhe atacar.

Congelando o Fluxo Vital

Tipo: Marcial (atemi)
Nível de Maestria: 3

Entre os mais básicos Kihos de atemi, Congelando o Fluxo Vital ensina como pode se interromper o fluxo de Água de outra pessoa. Ao fazer um ataque com a ponta dos dedos e gastando um Ponto de Vácuo, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Água contra seu oponente. Se você tiver sucesso, o alvo é paralisado pelo restante da rodada e por um número de rodadas subseqüentes igual ao seu Nível de Perspicácia. Oponentes paralisados podem fazer uma Rolagem Disputada de Água a cada rodada para tentarem impedir o efeito, mas cada tentativa os faz gastarem um Ponto de Vácuo.

Partindo as Ondas

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 4

Atacar a água é inútil, pois ela simplesmente se refaz ao redor do ataque. Ao gastar um Ponto de Vácuo, você aumenta a habilidade do seu corpo em redistribuir ataques sobre ele, reduzindo as Feridas que sofre de quaisquer ataques pelo seu Anel de Água. Essa habilidade se aplica universalmente, e todos os ataques que fizer durante esse tempo sofrem a mesma penalidade de dano.

Montar no Dragão da Água

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 5

Este poderoso efeito curativo preenche o usuário com o espírito da Água, dramaticamente aumentando a proporção em que se recupera de ferimentos. Gastando um Ponto de Vácuo, você ativa o Kiho e começa a recuperar um número de Feridas igual à sua Água a cada minuto que o Kiho permanecer ativo. Infelizmente, o domínio da Água dentro de você faz seus membros ficarem lentos. Enquanto o Kiho permanecer ativo, sua capacidade de movimento é dividida ao meio e todas as suas rolagens de ataque automaticamente mantém o dado menor.

Estapear a Onda

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 3

Este Kiho canaliza dramaticamente o chi interno de um monge numa incrível demonstração de força, como as ondas que se colidem na costa. Para ativar este Kiho, você gasta um Ponto de Vácuo e grita, estapeando suas mãos à sua frente. Esse gesto causa uma onda pelos espíritos da Água na área e desorienta todos que a ouvirem, dentro de um alcance igual à sua Água x 3 m.

Qualquer um que ouça o impacto deve fazer uma Rolagem Simples de Água contra um NA igual à sua Água x 5. Alvos que falhem nessa rolagem ficam desorientados, subtraindo um número de dados igual à metade de sua Água (arredondando para baixo) de todas as ações. Este efeito dura um número de rodadas igual ao seu Anel de Água. Todos dentro do alcance do Kiho devem fazer essa rolagem, exceto por você; o Kiho não discrimina aliado ou inimigo.

Falar à Alma

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 4

Este enigmático Kiho permite que um monge sintonize seu chi com os elementos dentro de outros objetos ou pessoas. Ao tocar uma pessoa ou objeto e gastando um Ponto de Vácuo, você imediatamente descobre a composição elemental do alvo. Você imediatamente quais elementos (Anéis) são mais fortes, quais espíritos de um objeto inanimado se tornaram despertos (nemuranai). Isso também permite que você determine se uma pessoa ou objeto é ou não possuído pela Mácula das Terras Sombrias ou influência da Escuridão Enganosa, apesar de você precisar entender a distinção entre as duas condições para tirar sentido do que está sentindo.

Espírito de Água

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 7

Um exemplo definitivo da natureza sobrenatural dos Kihos Místicos, Espírito de Água permite que um monge se una com os espíritos da Água que cercam todas as coisas, saindo de um lugar no reino mortal e aparecendo em outro num instante. Você simplesmente caminha para fora da visão de espectadores, gasta um Ponto de Vácuo, e instantaneamente reaparece em qualquer lugar dentro de seu campo de visão anterior. Nem monges ou shugenjas possuem qualquer entendimento de para onde os monges que possuem o Kiho vão quando desaparecem, ou do que acontece no segundo antes de reaparecerem. Por qualquer razão que seja, este Kiho re-

quer que você esteja fora da visão de seres inteligentes, ou não irá funcionar.

Punho de Água

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 3

Recorrendo à força das marés, um monge pode concentrar todo seu poder num simples ataque desarmado. Você deve gastar um Ponto de Vácuo antes da rolagem do ataque desarmado, acertar seu oponente com sucesso, e escolher não causar dano. Ao invés disso, o alvo é atirado para trás por 0,5 m x seu Anel de Água e Derrubados.

Kihos de Ar

Punho de Ar

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 3

Entre os mais básicos Kihos elementais, Punho de Ar concentra seus ataques para possuam a velocidade dos ventos. Verdadeiros mestres deste Kiho às vezes vêem vapores circulando seus punhos. No começo de uma rodada de combate, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um bônus à sua Iniciativa e rolagens de ataques desarmados igual ao seu Anel de Ar durante esta rodada. O dano em todos os seus ataques desarmados é reduzido pelo seu Anel de Ar.

Fugir da Escuridão

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 6

Não é dever dos mortais interferirem no destino de outro. Quando este Kiho é ativado, ele fortalece sua mente contra manipulação, sejam pelas energias místicas de um feitiço ou pelos segredos ensinados pelas Técnicas de cortesão. Quando tal manipulação ocorre, o Kiho se ativa.

Quando este Kiho é disparado, você instantaneamente se torna consciente de que outro está tentando manipular seu destino de alguma maneira. Se escolher, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ou dobrar seu NA para este efeito (novamente, tanto para um feitiço quanto para uma Técnica), ou dobrar o número de dados que você rola para resistir a tais efeitos (assumindo que tal rolagem seja necessária), até o máximo normal de dez dados. Mesmo se você escolher não gastar o Ponto de Vácuo, você ainda ganha o conhecimento de que outro está tentando alterar seu caminho.

Fôlego da Fortuna

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 3

Todas as coisas são puras para aqueles que compreendem a pureza. Ao alinhar seu espírito com os espíritos do Ar, você pode obter um profundo sopro de mais puro, mais agradável ar que um mortal pode desfrutar. Este sopro puro lhe sustenta, eliminando a necessidade de respirar por um número de minutos igual a 5 x o seu Anel de Ar. Ao fim deste Kiho, você respira novamente está instantaneamente restaurado ao seu ritmo normal.

Seu alinhamento com o elemento Ar deixa você mais suscetível a ataques mágicos. Qualquer feitiço que cause dano invocado sobre você durante a duração do Kiho rola e um dado adicional de dano.

O Grande Silêncio

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 4

Um dos mais estranhos Kihos conhecidos pela Irmandade de Shinsei, o Grande Silêncio permite que você interligue o seu chi a outro, rompendo a habilidade da outra pessoa de se concentrar em seus pensamentos. Este Kiho é assunto de muito debate, com alguns o considerando uma arma que não podem compreender, e outros o definindo como um meio não violento de terminar conflitos. Ao fazer contato ocular com outra pessoa dentro de seu alcance normal de movimento, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma Rolagem Disputada de Ar contra o alvo. Se tiver sucesso, você injeta seu chi no espírito do alvo temporariamente, deixando-o mudo. Isso dura por um número de minutos igual ao seu Anel de Ar, ou até que você gaste outro Ponto de Vácuo.

Shugenjas ainda podem invocar feitiços que possuam como Habilidades Inatas mesmo quando mudos por este Kiho.

Harmonia da Mente

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 6

Monges da Irmandade de Shinsei são conhecidos pelo seu astuto intelecto e habilidade de instantaneamente avaliarem pessoas estranhas, parcialmente como resultado deste analítico Kiho. Uma vez por dia, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma Rolagem Simples de Atenção contra outro indivíduo, que tem um NA igual a 10 + Nível de Perspicácia do alvo x 5. Se tiver sucesso, você pode avaliar os Atributos mais baixos do alvo, ou quaisquer estilos marciais que possuam e seu nível nesses estilos, ou seus Níveis de Escola e Nível de Perspicácia.

Alma dos Quatro Ventos

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 4

Desenvolvido com o passar de duzentos anos por shugenjas Iuchi aposentados, este Kiho invoca a grande clareza para propósitos defensivos. Ao aumentar o domínio do Ar dentro de sua alma, você ganha reflexos quase sobrenaturais, lhe concedendo um bônus ao seu NA de Acerto igual ao seu Anel de Ar + Nível de Perspicácia + Perícia Defesa. Este Kiho permanece ativo por um período máximo de 10 minutos ou até que você escolha termina-lo. Durante sua duração, você não pode usar a postura Ataque Total.

Manchar a Alma

Tipo: Marcial (atemi)
Nível de Maestria: 4

Este Kiho foi batizado pelo estigma que várias seitas colocaram sobre ele, apesar de alguns considerarem o seu uso em si próprio como uma maneira apropriada para se desenvolver a disciplina. Este Kiho causa uma ressonância entre o Ar dentro de você e o que está dentro do seu oponente. Depois um ataque de atemi bem sucedido com a ponta dos dedos, você ativa este Kiho gastando um Ponto de Vácuo e fazendo uma Rolagem Disputada de Ar contra seu oponente. Se você tiver sucesso, o ataque agita o Ar dentro do corpo do seu oponente, causando uma dor imensa no grupo nervoso atingido pelo ataque. O oponente afligido rola X menos dados, onde X é metade do seu Anel de Ar, arredondando para cima. Este efeito dura um número de rodadas igual ao seu Anel de Ar. Este ataque não causa Feridas, e pode ser usado múltiplas vezes num único oponente para impor penalidades de dados acumulativas.

Roubar o Dragão do Ar

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 5

Este bizarro Kiho é um perfeito exemplo de como monges pode usar sua energia interna para realizar feitos incríveis. Quando ativando Roubar o Dragão do Ar dentro de você, você gasta um Ponto de Vácuo e concentra o seu Ar interno, irradiando uma aura de serenidade. Isso condiciona as mentes dos outros à complacência. Enquanto este Kiho estiver ativo, e enquanto você não falar, carregar arma, ou não fizer nenhum movimento brusco, outros seres inteligentes simplesmente não notam você. Você poderia andar por uma sala fortemente guardada sem ser notado. Você não é invisível,

e animais não têm o espírito iluminado necessário para ser afetado por este Kiho, mas humanos, Nezumis, Nagas e membros de outras raças inteligentes não o percebem. Este Kiho dura até que você fale, pegue uma arma, ou atacar ou o efeito cessará.

Técnicas, feitiços, e ou Kihos que permitam especialmente que o usuário detecte coisas escondidas podem ser eficazes contra este Kiho. Qualquer indivíduo que se beneficie de tais efeitos deve fazer uma Rolagem Disputada de Ar contra você. Se ele tiver sucesso, ele o percebe, e o Kiho está cancelado.

Mesmo que você não seja detectado enquanto este Kiho está ativo, você será lembrado se deixou qualquer traço de sua passagem. Quaisquer objetos que toque ou mova de suas posições originais inevitavelmente serão notados, e pessoas presentes nesse instante repentinamente se lembrarão de sua presença, apesar deles não entenderem porque não o notaram na primeira vez.

Enquanto este Kiho estiver ativo, suas Perícias Bugei e Kihos Marciais funcionam como se seus Anéis, Atributos e Perícias estivessem em Nível 1.

Caminho do Salgueiro

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 3

Este Kiho é mais uma adequação do que propriamente um efeito elemental. Você medita sobre a energia do vento para aumentar sua percepção e velocidade de reação, permitindo que você intercepte ataques antes de acontecerem. Para se beneficiar de Caminho do Salgueiro, você deve declarar a postura Defesa Total durante o combate. Qualquer oponente que declare uma postura de Ataque Total e que esteja dentro de sua capacidade de movimento normal pode ser alvejado por este Kiho. Você pode interromper a Iniciativa de seu oponente, agindo imediatamente antes do oponente fazer seu ataque. Você deve fazer uma Rolagem Disputada de Ar/Jiujutsu contra Agilidade/Perícia de Arma de seu oponente. Se tiver sucesso, você arremessa o oponente um número de metros igual a 1,5 vez o seu Anel de Ar, causando dano desarmado normal no processo e cancelando o ataque do oponente por aquela rodada. Se oponente vencer a Rolagem Disputada, então você é considerado Agarrado a ele e deve continuar assim na rodada seguinte. Você pode manter Caminho do Salgueiro ativo até que o combate atual termine ou até que você adote qualquer postura que não seja Defesa Total.

Verdade do Vento

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 4

Não existem segredos para o vento, e quando um monge sintoniza seu chi com as energias do Ar, poucos são os que possuem a disciplina necessária para mentir para ele convictamente. Enquanto este Kiho estiver ativo, todas as tentativas de lhe enganar ou manipular, sejam pelo uso de Perícias, Técnicas, feitiços ou qualquer outro efeito, têm seus NA's aumentados por uma quantidade igual ao dobro de seu Anel de Ar. A qualquer momento em que alguém esteja falando com você enquanto este Kiho está ativo, você pode gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma Rolagem Disputada de Ar. Se tiver sucesso, você imediatamente sabe se o alvo está mentindo. Você deve gastar um Ponto de Vácuo para ativar este Kiho. Ele permanece ativo por um número de minutos igual a cinco vezes o seu Anel de Ar.

Ao se concentrar intensamente nas palavras dos outros, você esquece seu ego físico por algum tempo. Quaisquer ações físicas que você tente enquanto este Kiho estiver ativo, incluindo Perícias físicas e rolagens simples de Atributos, rolam três dados a menos que o normal.

Kihos de Fogo

Golpe Destruidor

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 4

A perfeita sintonia entre corpo e espírito pode concretizar coisas maravilhosas. Concentrar esta energia na destruição não é menos impressionante, apesar de várias seitas monásticas considerar este um uso blasfemo. Monges familiarizados com tais técnicas podem rachar pedra, madeira e espatifar placas laçadas de armaduras de um samurai. Você pode gastar um Ponto de Vácuo quando declarando uma rolagem de ataque para ativar este Kiho. Se o ataque tiver sucesso, você rola e mantém um número de dados de dano adicionais igual ao se Anel de Fogo. Alvejar especialmente a armadura de um oponente requer três Aumentos e causa apenas o dano normal no oponente, mas destrói a armadura se for bem sucedido. Este Kiho não pode ser usado num Ataque Total.

Se o ataque for bem sucedido contra um objeto inanimado, você então rola seu Anel de Fogo um NA determinado pelo material do objeto. A espessura do material a ser quebrada pode ser dobrada para cada Aumento bem sucedido.

Material	NA	Espessura Máxima Afetada
Cerâmica/Vidro	5	30 cm
Madeira	10	120 cm
Tijolos	15	90 cm
Pedra	20	60 cm
Metal	25	30 cm

Canalizar o Dragão do Fogo

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 3

Este simples Kiho sintoniza o chi de um monge ao elemento Fogo, concedendo-o uma enorme proteção ao frio e ao calor. Qualquer dano que seja resultado de qualquer fonte de calor ou fogo, ou de frio de qualquer espécie enquanto este Kiho estiver ativo é automaticamente reduzido por um número de dados igual ao seu Nível de Perspicácia. Este Kiho dura por uma hora, ou até que você escolha terminar seu efeito.

Este Kiho requer uma concentração incrível. Você pode falar apenas frases com uma palavra durante a duração deste Kiho, e é facilmente surpreendido (+10NA ara todas as rolagens baseadas em Percepção).

Dança das Chamas

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 5

O fogo se espalha com incrível velocidade, e um monge que tenha dominado a Dança das Chamas move-se com velocidade idêntica. Ao gastar um Ponto de Vácuo, você pode fazer dois ataques desarmados por rodada. Este efeito dura por apenas uma rodada; você deve gastar um Ponto de Vácuo a cada rodada se deseja fazer um segundo ataque. Isso é cumulativo a fazer um ataque adicional usando a opção de combate Ataque Extra, apesar desse procedimento ainda requerer os quatro Aumentos habituais.

Ataque da Estrela Cadente

Tipo: Marcial (atemi)
Nível de Maestria: 4

Este simples porém danoso Kiho é um perfeito exemplo das perigosas aplicações de atemi. Você deve fazer um ataque bem sucedido contra um oponente, usando apenas a ponta de seus dedos. Se tiver sucesso, você deve gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma Rolagem Disputada usando seu Anel de Fogo contra o Anel de Água de seu oponente. Se você vencer a Rolagem Disputada, o alvo

está cego por um número de rodadas igual ao seu Anel de Fogo, pois você rompeu a energia que viajava aos seus olhos.

Como em certos ataques de atemi, o Ataque da Estrela Cadente pode ser feito fora de combate, e os alvos podem nunca perceber que você os atacou se for cauteloso em sua aplicação.

Punho de Chamas

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 3

Este básico Kiho ensina aos estudantes que Fogo é mais que mero potencial destrutivo. Este Kiho usa a habilidade do Fogo de transferir a energia entre dois corpos. Se você fizer um ataque desarmado bem sucedido contra um oponente, você pode gastar um Ponto de Vácuo e não causar dano. Ao invés disso, você reduz sua penalidade de Feridas pelo dobro de seu Anel de Fogo por um número de rodadas igual ao seu Vácuo. O alvo não sofre Feridas, mas tem penalidades de NA igual ao dobro do seu Anel de Fogo por uma duração igual.

Ataque Kármico

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 3

O Ataque Kármico é o mais básico Kiho Kármico, e possivelmente o mais poderoso. Por um simples momento, este Kiho intervem seu destino com o de seu oponente. O gatilho para este Kiho é o momento que um oponente lhe ataca com sucesso. Você deve declarar no começo de uma rodada que está tentando um Ataque Kármico, e gastar um Ponto de Vácuo. Isso reduz seu NA de Acerto a 5. No instante em que um oponente lhe ataca, antes que Feridas sejam aplicadas, você pode contra-atacar, atacando seu oponente automaticamente. Você não pode ganhar Aumentos para este ataque, mas automaticamente ganha um Aumento Gratuito para cada múltiplo de 5 pelo qual seu oponente excedeu seu NA de Acerto.

Você pode fazer múltiplos Ataques Kármicos por turno, até o máximo da metade seu Anel de Fogo (arredondado para baixo). Apenas um Ataque Kármico pode ser feito contra um oponente por rodada, e o ataque só pode ser usado contra oponente que tenham lhe atacado com sucesso durante a rodada. Um Ataque Kármico não nega qualquer dano. Seu ataque e o de seu oponente causam dano ao mesmo tempo.

Rapidez Fugaz do Fogo

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 7

Este poderoso Kiho recorre à energia latente do karma de tal maneira que você se move como uma língua de chamas, passando de um lugar para outro na batida das asas de um pássaro. Gastando um Ponto de Vácuo, você pode dobrar sua capacidade normal de movimento e adicionar duas vezes seu Anel de Fogo ao seu NA de Acerto pela duração do Kiho. Você pode adicionar o dobro de seu Anel de Fogo a quaisquer rolagens de Atletismo feitas na duração do Kiho. Este Kiho dura um número de rodadas igual ao seu Anel de Fogo, apesar de você poder termina-lo prematuramente.

Pureza de Shinsei

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 5

Um monge que dominou a Pureza de Shinsei ganhou absoluto controle de seu Fogo interior, e pode evoca-lo para sair. Gastando um Ponto de Vácuo, você pode fazer sal pele brilhar com a luz de uma grande fogueira. O raio de efeito desta luz é igual a 3 m x seu Anel de Fogo, e o brilho é suficiente para ler ou viajar sem problemas em escuridão absoluta. Esta luz dura por um número de horas igual ao seu Anel de Fogo, ou até que você queira que ele termine.

Criaturas com Mácula das Terras Sombrias, possuídas pela Escuridão Enganosa, ou nativas de reinos espirituais do Gaki-do ou Jigoku sofrem um medo irracional quando confrontadas com esta radiação interior. Enquanto estiver manifestando a Pureza de Shinsei, tais criaturas regem a você como se possuísse um nível de Medo igual a seu Anel de Fogo.

Desequilibrar a Mente

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 4

Esta estranha técnica, também conhecida como kuzushi, combina um ataque físico com uma invasão do chi do alvo, resultando em desorientação física e mental. Este Kiho requer um ataque desarmado bem sucedido, no qual você deve escolher não causar dano. Você gera um Aumento Gratuito como resultado do ataque, e um Aumento Gratuito adicional para cada 5 pontos pelos quais seu ataque superou o NA de Acerto do alvo. Qualquer um que ataque o alvo durante a próxima rodada pode usar esses Aumentos Gratuitos. (Caso esses Aumentos Gratuitos sejam usados por atacantes previamente nessa rodada, eles não estarão disponíveis para atacantes com menor Iniciativa).

Caminho da Chama

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 6

Este Kiho inflama o Fogo dentro de você, fazendo com que irradie um calor não-natural. Enquanto este Kiho estiver ativo, você rola um número de dados adicionais em seus ataques desarmados e rolagens de ataque igual ao seu Anel de Fogo. Objetos inflamáveis (papéis, óleos, pavios, etc.) que você toque enquanto este Kiho estiver ativo irão se incendiar.

Ao final de cada rodada em que este Kiho estiver ativo, você sofre um número de Feridas igual ao seu Anel de Fogo. Essas Feridas não podem ser negadas de maneira alguma, e não podem ser curadas até que o Kiho tenha acabado. O Kiho termina instantaneamente se você for deixado inconsciente ou ao seu comando.

Kihos de Terra

Purificando o Espírito

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 4

A terra é vasta e intocada. Ao sintonizar o seu chi, você pode acessar uma fração da pureza elemental da Terra, limpando impurezas. Gastando um Ponto de Vácuo, você pode tentar se livrar de todos os venenos ou influências corruptoras (como álcool ou outras drogas) rolando sua Terra contra um NA de 25. Sucesso imediatamente extingue quaisquer substâncias como essas de seu sistema, cancelando quaisquer efeitos ou penalidades instantaneamente. Este Kiho permanece ativo por um número de horas igual ao seu Anel de Terra, e durante este tempo, qualquer rolagem feita para resistir a esses efeitos (ex.: veneno, álcool), você pode adicionar sua Terra a cada dado rolado.

Há um efeito colateral em devotar o seu espírito a proteger o corpo. Enquanto este Kiho estiver ativo, sua mente está menos protegida que o normal. Tentativas de lhe manipular ou influenciar, sejam através de feitiços ou de Perícias ou Técnicas, recebem um Aumento Gratuito.

Punho da Terra

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 3

Apesar de seu nome, este não é um Kiho agressivo, mas um reacionário. Ao concentrar o chi da terra com o seu corpo e nas suas mãos, você pode endurecer sua pele. Este Kiho é ativado com um Ponto de Vácuo, e dura um número de minutos igual ao seu Anel de Terra. Enquanto este Kiho estiver ativo, você pode imediatamente fazer uma tentativa gratuita de ataque de Desarme contra qualquer

oponente que lhe ataque e erre por 5 ou mais. Este ataque se soma a quaisquer outros ataques que você tenha normalmente no decorrer da rodada, e recebe um Aumento Gratuito.

O efeito colateral deste Kiho é a perda de destreza. Para qualquer coisa que não seja um ataque desarmado, sua Agilidade é considerada 1 nível menor que o normal.

Abraçar a Pedra

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 5

Uma avançada aplicação do chi de Terra de alguém, este Kiho endurece sua carne com a mesma sustentação das montanhas. Gastando um Ponto de Vácuo, você ganha um nível de Carapaça igual ao seu Anel de Terra. Este Kiho dura um número de minutos igual ao seu Anel de Terra, ou até que você escolha parar seu efeito.

Enquanto este Kiho estiver ativo, seu aspecto é rígido como a própria montanha. Você rola três dados a menos em todas as rolagens não-combatentes, incluindo quaisquer interação social e o uso de qualquer Atributo mental ou social.

Agarrar o Dragão da Terra

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 4

Ao recorrer à essência da terra para aumentar o chi de seu corpo, você aumenta sua resistência a ataques físicos e mentais. Gastando um Ponto de Vácuo, você não pode perder a consciência por qualquer razão que não seja a morte. Quaisquer penalidades aos seus NA's impostas por feitiços, Técnicas, ou Feridas sofridas são diminuídas pelo seu Nível de Perspicácia. Um monge de Nível 3 reduzido ao Nível de Feridas Lesionado, sofreria uma penalidade de +7 a todos os seus NA's ao invés de +10.

Quando recorrendo à Terra, você está preso dentro de sua natureza estóica. Você não pode falar enquanto este Kiho permanece ativo. O Kiho é terminado quando você escolhe termina-lo, ou quando perde contato com o chão por mais do que uma rodada de combate. Uma vez que este Kiho seja desativado, ele não pode ser reativado por ao menos 15 minutos ou a menos que gaste um Ponto de Vácuo adicional para ativa-lo (requerendo assim dois Pontos de Vácuo).

Harmonia do Corpo

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 5

Baseado dos mais simples ensinamentos de Shinsei, este Kiho é um aprimoramento da filosofia que o corpo está ligado aos todos os cinco elementos em equilíbrio, e doenças e fraquezas são o resultado de desequilíbrios. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ativar este Kiho. Enquanto ativo, você ganha um bônus igual ao seu Anel de Terra para todos os dados rolados para quaisquer rolagens de Vigor ou Vontade. Este Kiho fica ativo até que você escolha para-lo, ou até que você gaste um Ponto de Vácuo por qualquer outra razão.

Coração de Pedra

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 3

Muitas almas mortais tragicamente falham em obter seus destinos, seus ciclos kármicos interrompidos pela influência do Reino do Destino Tortuoso ou por maquinações de oponentes mortais. Este Kiho permite que você recorra à certeza do destino para protege-lo do perigo. Quando ativado, este Kiho faz efeito a qualquer momento em que você receber Feridas. Durante quaisquer rodadas em que sofrer Feridas enquanto este Kiho estiver ativo, você pode escolher gastar um Ponto de Vácuo depois de receber as Feridas para imediatamente reduzir o número de Feridas sofridas por 10. Você pode gastar múltiplos Pontos de Vácuo dessa maneira por rodada, a um máximo de um por ataque sofrido por rodada.

Descanse, Irmão

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 5

Desenvolvido por décadas de estudos rigorosos por shugenjas Kuni e tsukai-sagasus, este poderoso Kiho é um de vários métodos para afetar a Mácula das Terras Sombrias. O segredo é atacar os centros nervosos do corpo de tal maneira que a pureza natural de todo ser humano expulse a influência da Mácula das Terras Sombrias. Isso causa uma terrível dor a qualquer oponente Maculado atingido pelo golpe, e pode resultar numa diminuição da Mácula dentro de seu sistema.

Este Kiho pode ser ativado pelo gasto de um Ponto de Vácuo depois de qualquer ataque desarmado bem sucedido. Um ataque contra um adversário Maculado rola um número adicional de dados de dano igual ao Nível de Mácula do alvo. Se o Kiho é ativado depois de um ataque contra um alvo sem Mácula ou uma criatura nativa das Terras Sombrias, não há efeito, pois não há desequilíbrio para se exacerbar. Alvos Maculados atingidos por este Kiho perdem um ponto de Mácula das Terras Sombrias depois do combate ser terminado, presumindo que sobrevivam. Um alvo pode perder apenas um ponto de Mácula dessa maneira por semana.

Enraizar a Montanha

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 6

Misterioso e incompreendido como vários Kihos Místicos são, Enraizar a Montanha permite que um monge retire a essência da Terra em seu itten, um centro energético localizado abaixo de seu umbigo. Com este foco elemental localizado, o monge se torna virtualmente impossível de ser movido. Enraizar a Montanha requer uma Rolagem Simples de Terra para ser ativado, com um NA de 20. Enquanto ativo, qualquer tentativa de mover, derrubar ou erguer você requer que o atacante obtenha sucesso numa Rolagem Simples de Terra contra um NA igual ao seu Anel de Terra x 15. Enquanto este Kiho estiver ativo, você pode fazer um número de ataques desarmados igual à metade de seu Anel de Terra, arredondado para baixo.

Você não pode se mover do local onde está enraizado. Você não pode usar as posturas Defesa Total ou Ataque Total. O efeito do Kiho dura por um número de rodadas igual ao seu Anel de Terra, ou até que escolha dissipar a energia que acumulou, terminado o Kiho com uma ação simples.

Caminhar Pela Montanha

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 7

Poucos estudantes dos Kihos da Terra aprendem este enigmático meio de fundir seu espírito com o da terra, e mesmo os que o sabem dizem não entende-lo. Um monge que use este Kiho pode simplesmente passar pela terra e pedra como se elas não estivessem ali, apesar de nem o monge nem os materiais se tornarem imateriais. Monges que usem este Kiho pode passar por muros de pedra, cruzar pântanos de lama viscosa sem se afogar e desaparecer nos corações das montanhas.

Ativar este Kiho requer o gasto de um Ponto de Vácuo. Uma vez ativo, o Kiho permanece funcionando por um número de minutos igual ao seu Anel de Terra. Metais que tenham sido processados e moldados pelo homem, como o aço usado para criar armas, não são afetados por este Kiho. Usar este Kiho para se mover por grandes espaços de pedra ou terra pode ser perigoso, pois seu interior é completamente negro e você pode perder seu rumo. Se perdido dessa maneira, você pode escolher manter este Kiho ativo pelo contínuo gasto de Vácuo, mas se Kiho parar de funcionar enquanto estiver dentro da pedra ou terra, você será sufocado quase imediatamente.

Caminho da Terra

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 4

Muitos Kihos concentram-se na força quieta e serenidade da terra, mais Caminho da Terra não está entre eles. Ele é uma expressão da fúria primata da terra, a incomensurável força que libera terremotos e avalanches.

Caminho da Terra só pode ser usado uma vez que tenha entrado num agarrão com um oponente, e requer um Ponto de Vácuo para ser ativado. A cada rodada que mantenha o agarrão, você causa terríveis danos ao seu oponente. Pela duração do agarrão, você rola seu Anel de Terra + Nível de Perspicácia para dano desarmado, mantendo um número de dados igual à sua Terra.

Kihos de Vácuo

Orientação Ancestral

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 4

A Irmandade de Shinsei não ensina seus membros a falar com os kamis como fazem os shugenjas, e realmente não o poderiam fazer mesmo que quisessem. Os ancestrais normalmente escolhem falar aos monges na esperança de influenciarem o reino mortal.

Gastando um Ponto de Vácuo, você pode entrar num profundo transe meditativo. Enquanto estiver em transe, você pode falar com quaisquer espíritos que estejam ativos na área. Isso normalmente afeta ancestrais que estejam presentes na área devido à presença de seus descendentes, mas também pode estabelecer um elo entre você e qualquer espírito sem descanso, como seres do Toshigoku, Meido ou Gaki-do. Uma vez que este ele seja estabelecido, você pode fazer ao espírito um número de perguntas igual ao seu Anel de Vácuo, apesar dos espíritos serem famosos por respostas complicadas.

Toque da Morte

Tipo: Marcial (atemi)
Nível de Maestria: 6

O mais temido de todos os ataques de atemi, este Kiho também é conhecido como Técnica de Dim Mak. É considerado um mito por várias pessoas, apesar de poucos conhecerem seus segredos. Este ataque é utilizado com um leve ataque com os dedos, tão preciso que requer três Aumentos para ser bem sucedido. Ele não pode ser utilizado em Ataque Total, e não pode ser usado se você tem qualquer Kiho Kármico ou Interno ativo nessa hora. Se o ataque tiver sucesso, você deve gastar um número de Pontos de Vácuo igual ao Nível de Perspicácia do oponente e obter sucesso numa Rolagem Disputada de Vácuo. Se você tiver sucesso, o destino de seu alvo foi selado.

Os efeitos do Toque da Morte são devastadores. O alvo cura Feridas como se seu Vigor fosse um nível menor, e todos os feitiços e Kihos de cura requerem dois Aumentos adicionais para fazerem qualquer efeito nele. A vítima sofre Feridas igual ao seu Nível de Perspicácia a cada nascer e pôr do sol, e essas Feridas não podem ser curadas de maneira alguma até que Toque da Morte seja removido.

Há duas maneiras conhecidas de se remover o Toque da Morte. A primeira é que se use o Toque da Morte uma segunda vez, requerendo um segundo ataque com a ponta dos dedos e uma Rolagem Simples de Vácuo (NA 15). A única crua conhecida é o uso do Kiho Proteção de Chi (consulte-o na pág. 215) para detalhes.

Percepção às Oito Direções

Tipo: Místico
Nível de Maestria: 8

Este lendário Kiho só pode ser aprendido de alguém que já o tenha dominado. Não se sabe como este conhecimento surgiu na Irmandade, mas apenas poucos monges numa geração dominam suas complicações. Para ativar este Kiho, você deve gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma Rolagem Simples de Vácuo. Você imediatamente se torna ciente de tudo a 3 m de você, mais 3m adicionais para cada 10 que você tenha rolado. Esta percepção é absoluta, revelando cada detalhe, qualquer porta escondida, qualquer objeto disfarçado, e qualquer ser vivo dentro da área de efeito. Você vê, ouve, sente, cheira, degusta e sente tudo dentro da área. Escuridão e obstruções físicas presentes não são barreiras, apesar de objetos e pessoas ocultas por magia requerem uma Rolagem Disputada de Vácuo entre você e o shugenja que disfarçou o objeto.

Um Com o Todo

Tipo: Kármico
Nível de Maestria: 4

Tocar o Vácuo pode ser perigoso, mas também pode ser um ato de grande pureza espiritual e serenidade. Para ativar este Kiho, você deve gastar um Ponto de Vácuo. A qualquer momento que você tenha que fazer uma rolagem de Perícia enquanto este Kiho estiver ativo, você pode escolher demorar cinco rodadas fazendo a tarefa em questão para automaticamente obter sucesso sem rolar. Este Kiho não funciona em rolagens de ataque.

Obliterar o Espírito

Tipo: Marcial
Nível de Maestria: 5

Este Kiho representa uma força de espírito tão pura que pode massacrar outras. Para usar este Kiho, você deve fazer um ataque desarmado bem sucedido contra um oponente e liberar um grito kiai. Depois de causar o dano normal, você pode escolher gastar quaisquer Pontos de Vácuo que ainda tenha, forçando o alvo a gastar um igual número de Pontos de Vácuo. Se você forçar o alvo a gastar mais Pontos de Vácuo do que ele tenha disponível, o alvo não pode recuperar Pontos de Vácuo por um número de dias igual à diferença. Este Kiho só funciona contra alvos que possuam e possam gastar Pontos de Vácuo.

Si, Não Si

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 3

Além da mera meditação, há um estado da mente no qual todos os sentidos são descartados. O corpo, a mente e o espírito se tornam tudo e nada enquanto a alma toca o infinito que é o Vácuo. Enquanto concentrado neste estado, você pode meditar por cinco minutos (Vácuo/Meditação, NA 20) para recuperar todos os Pontos de Vácuo. A separação sentida o limita; você não pode fazer Aumentos por uma hora após usar este Kiho.

Tocar o Dragão do Vácuo

Tipo: Interno
Nível de Maestria: 4

Este Kiho permite que um monge sintonize seu chi com o de toda a região ao redor dele. Pela duração deste Kiho, você funciona como se um de seus Anéis e seus Atributos fossem um nível maior. Qual Anel é afetado depende de sua localização: cavernas são fortes em Terra, o litoral é forte em Água, as planícies são fortes em Ar, e áreas de grande calor são fortes em Fogo. Uma Rolagem Simples de Atributo usando Percepção (NA 10) pode predizer precisamente que Anel será afetado em determinada área, mas Terra e Ar são os mais comuns.

Fundir-se com os elementos dessa maneira tem certos efeitos colaterais. Todos os kamis na área imediatamente se tornam conscientes de você e de suas habilidades, incluindo Kihos que você saiba. Enquanto isso não é particularmente prejudicial, os kamis compartilharão esta informação com qualquer shugenja que esteja usando o feitiço Comunicar na área.

Se este Kiho for usado numa área corrompida pela Mácula das Terras Sombrias, você está essencialmente convidando a Mácula para dentro de sua alma. Você ganha um ponto de Mácula pra cada rodada em que mantém o Kiho ativo. Este Kiho permanece ativo por uma hora, ou até que escolha termina-lo.

Interferência

Tipo: Kármico

Nível de Maestria: 5

Um poderoso Kiho que muitos shugenjas consideram uma abominação, Interferência permite que o um monge corte a conexão de outra pessoa com os elementos. Se você for alvo de um feitiço ou Kiho enquanto Interferência estiver ativa, você pode imediatamente gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma Rolagem Disputada usando seu Vácuo + Nível de Perspicácia contra o Anel de seu oponente + Nível de Perspicácia (usando o Anel associado com o feitiço ou Kiho em questão). Se você tiver sucesso, o alvo não pode usar feitiços ou Kihos associados com este elemento por um dia inteiro. O Anel afetado e seus Atributos também são reduzidos em 1 pelo mesmo período, a um mínimo de 1. Mesmo descanso e meditação não podem restaurar a conexão antes que este tempo termine.

Punho de Vácuo

Tipo: Místico

Nível de Maestria: 3

Este Kiho básico ensina aos monges o ir e vir essencial do Vácuo. Ao declarar um ataque desarmado contra um oponente e fazer dois Aumentos bem sucedidos, você pode abrir mão de causar dano para ganhar um Ponto de Vácuo como resultado do ataque, fazendo com que o alvo também perca um Ponto de Vácuo. Este Kiho só pode ser usado contra alvos que possuam Pontos de Vácuo. Este Kiho só pode ser usado uma vez por oponente.

Caminho do Vácuo (Kukan-do)

Tipo: Místico

Nível de Maestria: 7

Considerado por muitos uma prática perigos, Kukan-do permite que um monge preencha seu chi com o vasto infinito do Vácuo, então projete-o num oponente, travando seu espírito num abraço mortal. Para iniciar este Kiho, você deve fazer contato ocular com o seu alvo e gastar um Ponto de Vácuo, então fazer uma Rolagem Disputada de Anel de Vácuo/Nível de Perspicácia. Se você tiver sucesso, então nem você nem o seu alvo podem usar quaisquer magias, Kiho, Técnicas, tatuagens, ou outros benefícios originários de Níveis até que o efeito do Kiho cesse. Perícias, Vantagens, Desvantagens e Pontos de Vácuo continuam a funcionar normalmente. Este Kiho dura até que você escolha terminar seu efeito, perca a consciência ou quando o alvo se move para fora de seu contato visual.

A Mácula das Terras Sombrias

O Império Esmeralda tem um formidável inimigo em comum. As Terras Sombrias, uma vez um reino povoado pelo vasto Império Nezumi, reside ao sul de Rokugan. A queda de Fu Leng dos céus destruiu as cidades dos roedores e permitiu que o Jigoku estendesse seu alcance ao Ningen-do. As Terras Sombrias agora são a manifestação física do reino maligno. É a maior ameaça à segurança de Rokugan. As Terras Sombrias afetam tudo, e contaminam todos os objetos puros ao seu alcance. Quando um samurai caminha nas Terras Sombrias ele arrisca sua própria alma. Aqueles expostos às Terras Sombrias sem a proteção adequada podem contrair a Mácula das Terras Sombrias, uma manifestação física do poder do Jigoku no reino mortal.

Todos os personagens começam com um Nível de Mácula de 0, mas esse Nível aumenta à medida que o personagem ganha Pontos de Terras Sombrias. Cada Nível de Mácula é feito de 10 Pontos de Terras Sombrias, assim como Honra, Glória e Status. Exposição prolongada à Mácula das Terras Sombrias faz com que um personagem ganhe Pontos de Terras Sombrias.

Proteção

O melhor meio de estar seguro contra a Mácula das Terras Sombrias é nunca contraí-la em primeiro lugar. A natureza abençoada da jade repele a corrupção de seu usuário, absorvendo a Mácula das Terras Sombrias até que se torne negra e macia. Uma única peça de jade do tamanho de um dedo de um homem é o bastante para proteger um samurai de todos os efeitos corruptores por uma semana. Depois que uma semana tenha passado, as rolagens de Terra se iniciam (vide "Perigos da Mácula das Terras Sombrias", abaixo).

A disponibilidade de jade varia drasticamente de era para era. A jade era facilmente disponível no começo do Império, quando os Grandes Clãs começaram a minera-la. Porém, seguindo-se ao grande ataque às Terras Sombrias por cerca do ano 1133, houve uma escassez de jade em todo o Império. Para campanhas ambientadas depois do período do Imperador Escondido, daimyos podem dar jade apenas a samurais de alto-nível. Outros que desejem se aventurar nas Terras Sombrias durante este período devem providenciar seus próprios meios de se protegerem.

Magia nas Terras Sombrias

Usar magia dentro das Terras Sombrias é inseguro, perigoso — e normalmente necessário. Os elementos são dilacerados dentro das terras corrompidas, e shugenjas devem tomar cuidado para não chamarem espíritos corrompidos com suas preces.

Shugenjas devem fazer dois Aumentos adicionais para invocar qualquer feitiço Elemental com sucesso numa área altamente Maculada, refletindo a corrupta espiritualidade do reino de Fu Leng. Esses Aumentos devem ser feitos especialmente para se superar os perigos das Terras Sombrias, e devem ser adicionados a quaisquer outros Aumentos que o personagem deseje fazer para benefícios. Feitiços de Maho invocados nas Terras Sombrias não sofrem essa penalidade. Se um shugenja falhar ao invocar um feitiço dentro das Terras Sombrias, ele ganha um Ponto de Terras Sombrias para cada 5 pontos pelos quais tenha rolado abaixo do NA. O shugenja pode propositadamente escolher não declarar Aumentos quando invocando um feitiço Elemental; esta escolhe automaticamente dá ao shugenja 2 Pontos de Terras Sombrias mas dá a ele uma melhor chance de invocar seu feitiço. Um shugenja que falhe por causa deste Aumento pode (à opção do MJ) ouvir os kansens oferecendo-se para completar o feitiço normalmente. Se o shugenja aceitar a oferta dos kansens, o feitiço obtém sucesso, mas com efeitos adicionais devido à trapaça dos kansens. No mínimo, o shugenja adquire o dobro de Mácula normal se negociar com os kansens.

Exemplo: Um shugenja nas Terras Sombrias está invocando um feitiço com um NA normal de 20. Ele tenta fazer dois Aumentos para invoca-lo livre de corrupções, logo o NA se torna 30, mas ele rola 21 e falha. Adicionalmente, ele ganha 1 Ponto de Terras Sombrias pois sua rolagem foi 9 abaixo de seu Número Alvo.

Perigos da Mácula das Terras Sombrias

Existem vários meios pelo qual um personagem pode obter a Mácula. Para cada dia passado na presença das Terras Sombrias — seja por um poderoso artefato carregado pelo personagem ou as próprias Terras Sombrias — um personagem deve fazer uma Rolagem Simples de Terra. O NA para a rolagem é 5. Se o personagem tiver sucesso, ele resiste com sucesso aos efeitos corruptores da Mácula das Terras Sombrias. Se falhar, ele ganha um dado de Pontos de Terras Sombrias. Para cada dia adicional passado na presença corruptora, o NA para a resistência a se tornar Maculado aumenta em 5. Se o personagem tem qualquer ferida aberta e desprotegida, o NA para resistir à Mácula é aumentado por 15 ao invés de 5 a cada dia. Esse processo continua até que o personagem deixe as Terras Sombrias ou mais carregue o artefato.

Um personagem pode contrair a Mácula comendo com bebendo comida infectada; apesar disso ocorrer mais freqüentemente nas próprias Terras Sombrias, astutos maho-tsukais são conhecidos por infectarem rios e campos de arroz para espalhar o contágio entre os rokuganis. Personagens que sejam feridos por uma lâmina Maculada devem fazer uma Rolagem de Terra com um NA de 20; aqueles que falharem ganham um dado de Pontos de Terras Sombrias. Aqueles que invocam os kamis dentro das Terras Sombrias invocam os kansen no lugar deles, as contrapartes malignas dos kamis, que amam Macular shugenjas.

Samurais que morram nas Terras Sombrias normalmente se tornam zumbis, atacando indiscriminadamente. Isso pode ser prevenido se corpo for queimado ou decapitado. As carcaças de personagens altamente infectados se tornam zumbis mesmo em áreas normais.

Sintomas da Mácula

Enquanto um personagem desenvolve a Mácula, ele começa a mostrar sinais mentais e físicos de corrupção. Quando uma pessoa é infectada com a Mácula das Terras Sombrias, sua aparência e comportamento mudam subitamente. Sua pele empalidece, seu cabelo se torna grisalho e ele parece doente. Ele se torna raivoso, rápido em responder qualquer ameaça percebida com violência. Se não tratados, os sintomas pioram com o tempo e ele perde mais controle de suas ações. Finalmente, sua Mácula o massacra por completo, fazendo dele um monstro sob o controle do Jigoku. Os sintomas que amaldiçoam um personagem Maculado são individualizados, mas todos eles seguem um rumo similar de maldição.

Todas as pessoas Maculadas são mantidas sob observação intensa das autoridades Imperiais, mas geralmente têm permissão de viver até que suas Máculas as tornem perigosas demais para as outras pessoas. Os Caçadores de Bruxas Kuni e outras organizações que lidam com a Mácula criaram um sistema que denota quão perigosa cada pessoa Maculada é. Os Caçadores de Bruxas Kuni mantêm observação sobre todos os samurais Maculados, e não hesitam em agir quando confrontados com a categoria apropriada. As categorias são como se seguem. Todas as penalidades listadas são cumulativas.

Primeiro Grau — Infecção Passiva

O indivíduo tem um leve grau de Mácula, não demonstrando sintomas mentais. Há pouco perigo de espalhar a Mácula para os outros. Os Caçadores de Bruxas Kuni não punem esses samurais, mas os examinam mensalmente para verem se sucumbiram a níveis maiores da Mácula. O indivíduo não tem permissão para se casar sem informar ao seu cônjuge e família de sua Mácula das Terras Sombrias. Qualquer violação desses protocolos é considerada imediatamente um "perigoso sintoma mental" — passível de execução.

Este grau geralmente aborda qualquer personagem que tenha um Nível de Mácula maior que seu menor Anel (um personagem com um Nível de Mácula menor que todos os seus Anéis experimenta apenas sintomas leves, ou é totalmente assintomático. Ele mesmo não percebe que foi Maculado). A Mácula das Terras Sombrias começa a se manifestar em pesadelos. A seguir, vem a malária; o personagem é acometido por náuseas, vômito e tremores involuntários. Ele pode começar a se queixar sem notar, mesmo em situações inapropriadas. Esses sintomas desequilibram o personagem, impedindo-o de descansar e tornando-o propício a falhar em suas rolagens de Terra para manter a Mácula sob controle.

A Mácula começa a reclamar o corpo do hospedeiro, mas não o muda significativamente. Qualquer personagem a esse nível imediatamente ganha a Desvantagem Bravo (se já não a tiver). O personagem também recebe uma penalidade de +5 para todos os NA's de seus Testes de Honra.

Segundo Grau — Infecção Ativa

O indivíduo tem um moderado nível de Mácula, pode demonstrar alguns sintomas mentais, e poderia possivelmente passar a Mácula para outros. Quando os Caçadores de Bruxas Kuni acham o indivíduo, ele tem que escolher entre o seppuku ou se mudar para os exércitos dos Malditos, uma unidade de samurais Maculados que são lançados em combate com as Terras Sombrias em toda oportunidade. Pelo resto da vida do indivíduo, ele estará sob constante supervisão dos Caçadores de Bruxas Kuni.

Este grau geralmente engloba todos os personagens que têm um Nível de Mácula maior que dois ou três de seus Anéis. A Mácula das Terras Sombrias começou a colorir tudo que o personagem sente, fazendo-o ferir os mais próximos a ele. O personagem se torna paranóico, e é irritado por aqueles ao seu redor. Ele acha que não pode confiar em ninguém e pensa que todos à sua volta estão secretamente Maculados. Ele começa a ver alucinações e ouve as vozes dos kansens.

Um personagem a esse nível deve aumentar os NA de todos os testes de Vontade para resistir a comportamentos desonrados em +10. O personagem recebe uma outra penalidade de +5 a todos os Testes de Honra.

Terceiro Grau — Infecção Mortal

O indivíduo tem um nível extremo de Mácula, demonstra sintomas mentais, e é um perigo imediato de espalhar a Mácula para os outros. Os Caçadores de Bruxas Kuni executam imediatamente qualquer indivíduo que se encaixe nessa categoria. Seppuku não é uma opção, pois esses indivíduos são muito perigosos para receberem escolha. Inquisidores consideram qualquer ocultação intencional de Mácula de outras pessoas como um "perigoso sintoma mental".

Este grau geralmente engloba todos os personagens que tenham um Nível de Mácula maior que quatro de seus Anéis. A Mácula das Terras Sombrias começa a se mostrar de diversas maneiras, todas únicas para cada pessoa. Alguns podem escolher descartar a higiene e nunca tomar banho. Alguns personagens podem exibir comportamentos extremamente homicidas. Alguns tossem sangue, alguns se tornam extremamente raquíticos, e alguns desenvolvem longas unhas negras. Personagens Maculados a este grau são os mais imprevisíveis e extremamente perigosos.

O hospedeiro deve fazer um teste de Vontade contra um NA de 25 para não se tornar violento em situações estressantes. O hospedeiro acha difícil se comportar como ele mesmo, sendo constantemente levado por fortes instintos bestiais. O personagem recebe outra penalidade de +5 para todos os Testes de Honra.

Quarto Grau — Abraço do Escuro

Esta categoria adota qualquer personagem que seja possuído por demônios, aqueles que usam a Mácula para obterem poderes sobrenaturais, aqueles que praticam maho, e aqueles que crêem no Deus Negro (mesmo que o indivíduo não esteja Maculado). O protocolo é morte imediata por decapitação.

Este grau engloba todos os personagens cujo Nível de Mácula exceda todos os seus Anéis. Em sua maioria, sintomas das Terras Sombrias continuam a ter o mesmo efeito que antes. Existem genericamente dois tipos de hospedeiros deste tipo de corrupção: loucos e os Perdidos. Os loucos perderam completamente suas mentes para Mácula e se tornaram feras; eles não podem pensar por si próprios. Os Perdidos, por outro lado, conservam suas inteligências e comportamento humano; porém, eles foram completamente

devorados pela Mácula e são escravos do Jigoku. Não há redenção para personagens nesse nível de corrupção.

Não existem modificadores para personagens neste grau; em sua maioria esses personagens se tornaram Perdidos para as Terras Sombrias. A qualquer momento o personagem pode ser sujeitado a um teste de Vontade contra um NA de 40 para manter o próprio controle. Se falhar, ele perde controle até que os poderes negros decidam devolver o controle de volta ao personagem.

Vivendo Com a Mácula

Quando uma pessoa contrai a Mácula das Terras Sombrias, ele está terminantemente amaldiçoado a uma vida de penúria e sofrimento. A Mácula dentro de um samurai interfere em suas decisões, compelindo-o a ações atípicas de um samurai, e eventualmente tenta devorar sua alma. A Mácula corrompe o corpo, mente e alma do infectado e não há cura.

Simplesmente contrair a Mácula já muda o comportamento de alguém para pior, apresentando tiques e fazendo com que o personagem haja de uma maneira atípica de um samurai. Um personagem Maculado rola um dado a menos para cada Nível de Mácula quando fizer rolagens que envolvam interação com outras pessoas.

Um personagem Maculado acha incrivelmente difícil controlar seu comportamento enquanto a Mácula trabalha em sua psique. Um jogador pode controlar seu personagem Maculado até que seu personagem perca sua mente para o Jigoku completamente, lutando todo o caminho.

Mesmo se as precauções forem tomada e o personagem faça o seu melhor para manter a corrupção presa dentro dele, a Mácula das Terras Sombrias aumenta seu controle cada vez mais. Uma vez que uma pessoa se torne Maculada, a infecção certamente piora até consumir seu hospedeiro.

A seguinte tabela indica o intervalo pelo qual a Mácula de alguém aumenta:

Aumento de Mácula

Anel de Terra	Intervalo de Teste
1	14 dias/nível
2	30 dias/nível
3	90 dias/nível
4	180 dias/nível
5	360 dias/nível
6	Anel em anos/nível

Ao fim de cada intervalo, o personagem deve fazer uma Rolagem Simples de Terra contra um NA de 5. Se tiver sucesso, o NA aumenta em 5 a cada intervalo adicional até que a rolagem falhe. O NA então retorna a 5. A cada vez que a rolagem falha, o hospedeiro ganha um Ponto adicional de Terras Sombrias. Se o hospedeiro possui qualquer Poder das Terras Sombrias, sua corrupção cresce ainda mais rapidamente. Poderes Menores das Terras Sombrias concedem um ponto extra de Mácula, cada, por intervalo. Poderes Médios das Terras Sombrias concedem dois pontos extras de Mácula, cada, por intervalo. Poderes Maiores das Terras Sombrias concedem três pontos extras de Mácula, cada, por intervalo. Se o hospedeiro tentar viver devotado a acalmar a corrupção em sua alma — submeter-se a um tratamento de acupuntura, meditação e levar uma vida monástica — ele pode rolar um dado adicional por teste, e reduzir os Pontos de Terras Sombrias adicionais por um por poder. Se o hospedeiro desviar seu estilo de vida desse caminho, ou usar seus Poderes das Terras Sombrias, ele imediatamente perde esses benefícios.

Dias nos quais o personagem corrompido beba Chá de Pétalas de Jade não contam como dias para esses intervalos. Assim, é possível congelar o Nível de Mácula se a pessoa é diligente em beber o chá.

Removendo a Mácula

Exceto por alguns casos especiais, não há curas para a Mácula das Terras Sombrias. Aqueles que se tornam Maculados podem simplesmente drenar a força que a Mácula lhes dá e esperam que o domínio do Jigoku sobre eles não se fortaleça. Beber o Chá de Pétalas de Jade é o método mais popular de manter a Mácula sob controle. O chá é colhido de botões de lótus especialmente cultivados regados com um místico pó de jade num ritual conhecido apenas pelos monges da Lótus de Jade. Secretamente os monges da Lótus de Jade dão o nome daqueles que compram o chá para os Caçadores de Bruxas Kuni, que mantém uma observação cuidadosa nos fregueses.

Enquanto um personagem está sob efeito do chá, seus sintomas da Mácula entram em remissão. A Mácula não pode ser detectada e feitiços que afetam Maculados não têm efeitos especiais. Poderes das Terras Sombrias não podem ser usados quando sob efeito do chá.

Existem poucos meios seguros de se remover a Mácula das Terras Sombrias. Um dos meios é a aplicação de uma das Lágrimas de Doji, uma nemuranai carregada pela esposa do daimyo dos Doji. O uso das Lágrimas de Doji permanentemente remove a Mácula das Terras Sombrias de um samurai a custo de sua vida. O bando ronin conhecido como os Irrompíveis cultivam uma Técnica que gradualmente remove a Mácula deles próprios ao matar criaturas das Terras Sombrias. A Técnica encurta drasticamente suas vidas e aqueles que se juntam aos Irrompíveis nunca podem abandona-los.

Aproveitando a Mácula: Benefícios das Terras Sombrias

Nem todos que contraem a Mácula querem beber o Chá de Pétalas de Jade, e nem todos que contraíram a Mácula têm vontade de abnegarem dos benefícios que o Deus Negro lhes dá. O poder do Jigoku é de fato forte, e a Mácula das Terras Sombrias tem vantagens compensatórias que são difíceis de se resistir. Qualquer personagem Maculado pode rolar (mas não manter) um número de dados extras igual ao seu Nível de Mácula em rolagens de Força, Agilidade, Vigor ou Reflexos ao custo de adicionar outro Ponto de Terras Sombrias ao total. O personagem pode usar o esforço adicional consciente ou inconscientemente.

Para personagens Maculados que desejem interagir com a sociedade rokugani com proteção, um dedo de jade corrompido pela Mácula das Terras Sombrias pode proteger seu usuário contra detecção e magia pura. Para tal item que é carregado, o NA para detectar a Mácula do usuário é aumentado em 10. Efeitos que normalmente detectariam a Mácula do usuário automaticamente requerem que o usuário faça uma Rolagem Simples de Percepção a um NA de 15, mais 5 para cada peça de jade corrompida carregada.

Depois de cinco dias a jade corrompida vira pó. Apenas uma peça desmancha por vez quando carregada dentro de 3 m de outra. Um dedo de jade essencialmente protege o personagem com sua Mácula, e assim traz mais corrupção ao usuário. Qualquer momento em que um usuário de jade corrompida acumular Mácula adicional, ele ganha um ponto a mais que o normal. Se está carregando mais que três dedos, ele ganha dois pontos extras por vez.

Poderes das Terras Sombrias

Aqueles que tentam retirar poderes da escuridão (conscientemente ou não) são capazes de grandes feitos. Normalmente esses talentos vêm com um preço imediato, causando estranhas deformidades ou modificando a psique do personagem. Essas habilidades são classificadas como Poderes das Terras Sombrias, e são divididos em três grupos.

Poderes Menores das Terras Sombrias

Esses são habilidades relativamente menores ou simples mutações que dão ao personagem poderes acima do normal. Um personagem deve ter ao menos um Nível completo de Mácual e gastar

um Ponto de Experiência ou Ponto de Personagem antes que possa adquirir um Poder Menor das Terras Sombrias. O processo de aprendizado de um Poder Menor das Terras Sombrias faz com que o personagem acumule mais um ponto de Mácula.

Poderes Médios das Terras Sombrias

Esses são habilidades mais impressionantes que os Poderes Menores das Terras Sombrias. Um personagem deve gastar cinco Pontos de Experiência antes que possa adquirir um desses poderes. O processo de aprendizado de um desses poderes faz com que o personagem acumule dois pontos de Mácula. Um personagem deve possuir ao menos um Poder Menor das Terras Sombrias para cada Poder Médio das Terras Sombrias que adquira.

Poderes Maiores das Terras Sombrias

Esses são raros e terríveis poderes que dão ao personagem capacidades extremas, mas também carregam pesados preços. Um personagem deve gastar dez Pontos de Experiência antes que adquira um Poder Maior das Terras Sombrias. O processo de aprendizado de um desses poderes faz com que o personagem acumule cinco pontos de Mácula. Um personagem deve possuir um Poder Médio das Terras Sombrias para cada Poder Maior das Terras Sombrias que adquira.

Um personagem pode possuir um número máximo de Poderes das Terras Sombrias igual ao seu Nível de Perspicácia. Um personagem que ganhe um novo Nível de Perspicácia pode escolher aprender Poderes das Terras Sombrias ao invés de uma Técnica de Nível. Este novo processo é aprendido com o gasto de Experiência e sem aumentos na Mácula, e não conta para o número máximo de Poderes de um personagem.

Criaturas Naturais das Terras Sombrias

Normalmente uma em vinte dúzias de criaturas das Terras Sombrias possui Poderes das Terras Sombrias. Esses poderes funcionam como se fossem personagens Maculados, exceto pelo fato de que os poderes que causem um aumento em Pontos de Terras Sombrias podem ser usados um número de vezes por dia igual à Terra da criatura ao invés disso, exceto que digam o contrário.

Poderes das Criaturas das Terras Sombrias

Criatura	Número Máximo de Poderes
Criaturas Menores (goblins, Onis Menores)	1 Menor
Criaturas moderadamente poderosas (pennagolans, gakis)	1 Médio, 1 Menor
Criaturas poderosas (ogros, trolls, velhas do pântano)	1 Maior, 1 Médio, 1 Menor
Criaturas extremamente poderosas (Onis)	Critério do MJ

Deformidades

Alguns Poderes das Terras Sombrias impõem Deformidades. Essas são Desvantagens especiais que fazem o personagem parecer não-humano. Qualquer um que estude o personagem pode notar Deformidades ao fazer uma rolagem de Percepção/Investigação. O NA dessa rolagem é listado em cada Deformidade (por exemplo, Deformidade/15 significa uma Deformidade com NA 15 para ser detectada). Se você tem múltiplas Deformidades, um observador pode fazer rolagens separadamente para cada uma.

Personagens podem tentar disfarçar uma Deformidade com as Perícias Atuação ou Disfarce (NA básico 15). Disfarçar uma Deformidade aumenta o NA para que ela seja notada em 5, mais 5 para cada Aumento feito no teste de Atuação ou Disfarce.

Cicatrização

Aqueles que praticam a maho e aqueles que usam Poderes das Terras Sombrias que requerem cicatrizes podem notar que é difícil esconder os vários cortes que devem fazer em si mesmos. Um personagem recebe uma Deformidade/25 por se cortar dessa maneira. A cada vez que se cortar um número de vezes igual à sua Terra dentro do espaço de uma semana, o NA da Deformidade é baixado em 5. Curar as cicatrizes (com Regeneração Inconcebível ou Caminho da Paz Interior) nega essa Deformidade.

Chá de Pétalas de Jade e Poderes das Terras Sombrias

Todos os poderes das Terras Sombrias ficam inativos por 1-10 minutos depois de beber o Chá de Pétalas de Jade e as Deformidades somem. O chá é freqüentemente usado por Caçadores de Bruxas Kuni para drogar um perigoso indivíduo Maculado, negando seus poderes e simplificando sua prisão e execução.

Poderes Menores das Terras Sombrias

Garras Negras

Você pode instantaneamente criar garras de pura obsidiana das pontas de seus dedos. Você ganha um ponto de Mácula toda vez em que estender as garras, mas não há limite para o tempo que possam permanecer estendidas. As garras têm ND 3k3 e você ganha um bônus de +5 de Iniciativa na rodada em que são estendidas. As Garras Negras podem ferir criaturas normalmente vulneráveis a cristais, obsidiana ou jade. As Garras devem ser usadas usando a Perícia Tanto ou Jiujutsu.

Desvantagem: Após adquirir este poder, você prefere usar as garras a qualquer outra arma, e deve fazer uma rolagem de Vontade contra um NA de 5 a cada rodada par evitar usar as garras numa situação de combate. Deformidade/0 se as garras estão estendidas.

Benção do Obscurecido

Você ganhou uma incrível resistência à dor e ao dano. Suas Feridas máximas em cada nível são aumentadas em 1.

Desvantagem: Sal pele é levemente áspera e não-humana. Deformidade/10 para aqueles que tocarem sua pele.

Cria das Trevas

Você se sente em casa nas Terras Sombrias. De algum modo, você sente simpatia pelas criaturas das trevas e elas retornam o sentimento. Criaturas Naturais das Terras Sombrias não lhe atacarão exceto que você as ameace primeiro. Se você puder se comunicar com elas, elas obedecerão seus comandos.

Pode não ser imediatamente óbvio o que algumas criaturas das Terras Sombrias consideram uma ameaça. Um Oni, por exemplo, pode considerar sua presença em seu território uma ameaça. Este poder deve ser usado com cuidado, e como cada criatura reage individualmente é deixado a critério do MJ.

Desvantagem: Nenhuma. Este poder é imprevisível.

Sentir Jade

Você tem um sentido natural para jade, cristal e obsidiana. Você instantaneamente detecta toda a jade e cristais dentro de 3 m por nível de Mácula que você acumulou, independente das restrições. Essa habilidade funciona exatamente como o feitiço Sentir, referindo-se apenas a jade e cristal. Este feitiço pode sentir um Chá de Pétalas de Jade, e imediatamente o identifica pelo que ele é. O feitiço Manto da Noite ou outra magia apropriada bloqueia este poder.

Desvantagem: Nenhuma.

Mestre do Sangue

Você é um amigo para os kansens, um mestre da magia negra. Você Poe reduzir o número de Feridas exigidas para se invocar

um feitiço de maho pelo seu Nível de Mácula. Apenas shugenjas podem adquirir este poder.

Desvantagem: Os kansens são mestres ciumentos. O NA de qualquer feitiço não-maho que você invoque é aumentado em 10.

Mestre das Sombras

Você se sente em casa na escuridão, e as sombras se estendem ao seu redor. Você pode rolar e manter um número de dados extras igual ao seu Nível de Mácula em qualquer rolagem de Furtividade, e pode tentar sumir nas sombras mesmo se alguém está olhando para você (faça uma Rolagem Disputada de Agilidade/Furtividade contra a Percepção/Investigação do observador).

Desvantagem: Você naturalmente atrai sombras profundas, mesmo se não há nenhuma por perto. Isso conta como Deformidade/10 se você está sob luz forte, e não pode ser disfarçada exceto ficando fora de tal luz.

Velocidade Incrível

Você pode se mover tão rapidamente quanto a sombra antes da luz. Você pode se mover (Água + Nível de Mácula) x 4,5 m numa rodada, ou o dobro se não fizer nenhuma outra ação na rodada. Você não sofre penalidades na rodada depois de correr à velocidade total (um personagem normal sofre; vide Movimento no Tomo do Fogo). Ganhando um Ponto de Mácula, você pode rolar e manter um número de dados adicionais igual ao dobro do seu Nível de Mácula em sua Iniciativa por uma rodada.

Desvantagem: Você é naturalmente agitado e nervoso. Isso conta como uma Deformidade/20, apesar de um observador ser mais propício achar que você é hiper-ativo ou viciado em drogas do que Maculado. Esta Deformidade não pode ser disfarçada.

Beleza Profana

A escuridão pode ser sutil. Todos os sintomas de sua Mácula são ou facilmente disfarçáveis ou mentais. Você não recebe nenhuma das penalidades sociais por ser Maculado. Deformidades de outros Poderes das Terras Sombrias não são afetados por este Poder.

Desvantagem: Nenhuma.

Vigor Profano

Sua Mácula o mantém sempre disposto. Você pode ficar sem dormir ou descansar o quanto quiser.

Desvantagem: A cada três dias que usar este poder lhe faz desenvolver um ponto de Mácula, sejam eles consecutivos ou não.

Visão Profana

Aqueles que possuem este poder podem notar que suas visões nunca estão nubladas. Você sempre pode enxergar claramente na escuridão, fumaça ou quando magicamente cego. Este poder se ativa automaticamente, apesar de você poder escolher não utiliza-lo.

Desvantagem: Quando recorrendo à Visão Profana, seus olhos brilham com uma sinistra luz verde. Qualquer pode ver você facilmente. Felizmente, este poder normalmente só funciona quando a visibilidade está em risco, assim, tendendo a fazer um bom trabalho em se esconder.

Poderes Médios das Terras Sombrias

Acima dos Elementos

Você está eternamente cercado pela magia negra, fazendo especialmente resistente à magia pura dos kamis. Todos os feitiços não-mahos invocados ou alvejando você têm seus NA's aumentados em 20. Toda maho invocada ou alvejando você recebe dois Aumentos Gratuitos. Você pode cancelar o Aumento Gratuito contra uma maho hostil, mas não pode cancelar o efeito na magia pura, mesmo que queira ser alvejado.

Desvantagem: Os espíritos sempre o evitam. Qualquer shugenja que invoque Sentir detecta um grande vazio nos kamis, e pode deduzir que há algo errado.

Ao Lado da Escuridão

Ao meditar por duas horas, você pode forçar seu corpo a temporariamente digerir a Mácula. Todos os efeitos físicos da Mácula desaparecem enquanto este Poder estiver ativo, apesar mudanças gritantes como membros a menos não serem reparadas. Sua Mácula é totalmente imperceptível nesse estado, e efeitos que afetem especialmente criaturas das Terras Sombrias não causam efeito em você. O efeito deste poder cessa abruptamente ao nascer do sol.

Criaturas naturais das Terras Sombrias não podem adquirir esta habilidade, com a exceção de velhas do pântano e pennagolans. Velhas do pântano que ponham de lado sua Mácula não podem usar habilidade de causarem doenças nem ganharem uma nova pele enquanto usando este poder. Pennagolans que ponham sua Mácula de lado devem permanecer na forma humana, e perdem seu Medo e Invulnerabilidade.

Desvantagem: Enquanto sob efeito deste poder, você não pode usar nenhum de seus Poderes das Terras Sombrias, não pode usar sua Mácula para aumentar seus Atributos físicos, e não pode invocar feitiços *maho*. Cada vez que este poder é usado você ganha outro ponto de Mácula. Este poder pode ser cancelado prematuramente.

Dominação do Sangue

Seu sangue carrega uma magia poderosa, abrigando vários dos atributos anuladores de vontade da Mácula. Qualquer criatura que tenha bebido alguns goles do seu sangue se torna alvo de suas ordens. Você pode fazer uma rolagem Disputada de Vontade para fazer tal alvo obedecer qualquer desejo seu por um número de horas igual ao seu Nível de Mácula. Se não comandar seu alvo, o sangue circula em seu sistema por um número de meses igual ao seu Nível de Mácula até que você invoque essa habilidade. Uma vez que comece a comandar o alvo, você não pode terminar a magia prematuramente para poupar o efeito.

Retirar sangue seu o suficiente para usar este poder causa uma Ferida.

Desvantagem: Nenhuma, apesar de ser difícil convencer as pessoas a beber seu sangue. Mistura-lo com algo mais é uma boa idéia. Vide também a seção de Cicatrização, anteriormente.

Sangue Conhece o Sangue

Você é capaz de sentir partes do seu próprio corpo, não importando onde elas possam estar. Aqueles que têm este poder normalmente usam o sangue (ao menos uma Ferida) como meio de rastreamento, espirrando um pouco em seu alvo e perseguindo-o incansavelmente. Não há necessidade para rolagens; o poder simplesmente funciona. O sangue dura, normalmente, por volta de uma semana, a menos que seja intencionalmente lavado. Aqueles com gostos mais bárbaros podem deixar pedaços mais duradouros de si (ex.: dedos).

Cabelos e unhas não podem ser rastreados. A dor parece ser o preço pela bênção. Se você possui tanto este poder quanto Dominação do Sangue, você pode rastrear aqueles que beberam de seu sangue.

Desvantagem: Vide a seção de Cicatrização, acima.

Escolhido de Fu Leng

Apesar da vasta maioria dos morto-vivos serem descerebrados e sem poder, você se tornou permeado de poderes para ajudar na sua luta pelo Lorde Negro. Todas as tentativas de lhe persuadir, mudar sua mente, ou manipula-lo magicamente falham.

Desvantagem: Este poder pode ser usado apenas por criaturas morto-vivas extraordinárias. Sem mais penalidades.

Pai das Mentiras

Quando o Jigoku é sutil, ele se torna ainda mais perigoso. Você pode usar sua Mácula para aumentar Atributos mentais (Vontade, Percepção, Atenção e Inteligência) assim como para Atributos físicos.

Desvantagem: Você acumula um ponto de Mácula quando usa este poder, assim como quando a Mácula é usada para aumentar

Atributos físicos. Criaturas naturais das Terras Sombrias não ganham Mácula ao usar este poder.

Grande Bênção do Obscurecido

Como a Bênção do Obscurecido, mas suas Feridas máximas em cada nível são aumentadas em 2. Este poder é cumulativo com Bênção do Obscurecido, então vocÊ ganha 3 Feridas extras por nível.

Desvantagem: Sua pele é levemente áspera e mais pálida que o normal. Deformidade/5 para aqueles que tocarem sua pele ou examina-lo de perto.

Armadura Terrível

O poder sombrio da Mácula cobriu o seu corpo com uma armadura assombrosa e rígida. Você pode adicionar seu Nível de Mácula x 5 ao seu NA de Acerto.

Desvantagem: A armadura é claramente óbvia. Deformidade/0 a menos que seja coberta de algum modo, e qualquer parte de sua pele exposta a revela. Esta Deformidade é difícil de se ocultar.

Regeneração Inconcebível

Você s cura com uma velocidade incrível. A cada minuto você recupera um número de Feridas igual ao seu Nível de Mácula. Seus ferimentos não deixam cicatrizes, uma habilidade conveniente para aqueles que praticam maho ou cicatrização. Você não regenera membros perdidos ou partes do corpo, apesar de uma parte arrancada se recolocará se segurada ao local por alguns minutos.

Desvantagem: 20 Feridas curadas por esta habilidade causam o ganho de outro ponto de Mácula das Terras Sombrias.

Força Profana

Você soma seu Nível de Mácula em dados a qualquer rolagem de Força, incluindo rolagens de dano. Você ainda ganha um ponto extra de Mácula ao adicionar sua Mácula à sua Força, ganhando um bônus adicional.

Desvantagem: Seu corpo se tornou grotescamente muito músculo pelo poder da magia negra. Deformidade/10 para perceber que algo está errado. Mesmo se puder disfarçar essa Deformidade, ainda parece que você esteve praticando muito exercício.

Poderes Maiores das Terras Sombrias

Besta de Fu Leng

Sua Mácula o transformou completamente numa criatura bestial e desumana. Os detalhes exatos da transformação variam.

Membros Extras: Braços esqueléticos e descorados brotam de sua caixa toráxica, permitindo um ataque adicional de Jiujutsu por rodada.

Vôo: Grandes asas esqueléticas de peles rasgadas nascem de suas espátulas. Você pode voar à sua capacidade normal de movimento.

Quadrúpede: Você é uma fera de quatro pernas da cintura para baixo. Seu Anel de Água é dobrado para propósitos de determinar seu movimento. Isso é cumulativo com Velocidade Incrível.

Tentáculos: Uma massa de estranguladores tentáculos intestinais saem de seu corpo por vários lugares. A distração que proporcionam lhe dá +5 de NA de Acerto. Se você renunciar a todas as ações no seu turno, você pode atacar com os tentáculos. Isso não causa dano, mas força seu oponente a fazer uma Rolagem Disputada de Força a cada rodada com você ou ficar indefeso enquanto você usa suas ações para mantê-lo preso.

Desvantagem: Este poder impõe uma Deformidade que não pode ser escondida ou disfarçada. Usar Ao Lado da Escuridão não lhe retornará à forma humana. Será difícil achar uma armadura que lhe caiba exceto que você a tenha modificado.

Retirar a Escuridão

As Terras Sombrias estão por todo lugar, em tudo. Algumas pessoas só não perceberam isso ainda. Usar este poder requer dez minutos de concentração e contato físico constante com outro ser vivo. Ao final desse tempo, você deve fazer uma Rolagem Disputada de Vontade contra o alvo. Se você tiver sucesso, o alvo permanentemente ganha um número de Pontos de Terras Sombrias igual ao seu Nível de Mácula. Você não pode usar esta habilidade na mesma pessoa por mais que uma vez por mês.

Desvantagem: Aqueles versados nos caminhos das Terras Sombrias — Caçadores de Bruxas Kuni, Magistrados de Jade e semelhantes — sabem dessa habilidade e rapidamente aplicarão a justiça sobre aqueles que usarem-na. Apenas tolos usam este poder indiscriminadamente.

Alimentar-se da Carne

Quando sua própria força se vai, há sempre outros que possam lhe passar as deles. Se você matar uma criatura com suas mãos livres ou armas naturais (como Garras Negras) você imediatamente cura um número de Níveis de Feridas igual ao dobro do Anel mais baixo da vítima. Samurais mortos dessa maneira nunca retornam como ancestrais. Ninguém tem realmente certeza de como essas pobres almas terminam, mas não é no Yomi.

Desvantagem: Este poder não é discreto. Uma terrível luz vermelha sai de sua vítima para sua boca quando este poder é usado, e o uivo da alma atormentada pode ser ouvido a vários metros.

Fora dos Elementos

Este poder funciona exatamente como Acima dos Elementos, exceto pelo fato de que os NA's dos feitiços que lhe alvejem são aumentados por 25, e mahos ganham três Aumentos Gratuitos. Novamente, você pode escolher cancelar os Aumentos Gratuitos, mas não tem controle sob sua resistência à magia normal. Este poder é cumulativo com Acima dos Elementos.

Desvantagem: Os espíritos fogem aterrorizados de você. Qualquer shugenja que invoque Sentir em sua presença pode detectar um grande vórtice negativo nos kamis, e sabe imediatamente que algo está terrivelmente errado.

Proteção das Trevas

Ao recorrer a este poder negro, você ganha um ponto de Mácula e invulnerabilidade por um número de horas igual ao seu Nível de Mácula.

Desvantagem: Enquanto estiver usando este poder, sua pele brilha com uma tremulante energia negra. É possível esconde-la, e obviamente sinistra a qualquer um com um mínimo de senso comum.

A Vontade de Teu Mestre

O poder da vingança de Fu Leng guia cada ação sua, e mesmo a morte não é barreira para seu poder. A qualquer momento que você seja morto, você retorna dos mortos algum tempo depois com um Nível adicional de Mácula. Na primeira vez em que este poder é ativado, você se torna um morto-vivo, e é afetado por tudo que afeta mortos-vivos. O MJ determina exatamente quanto tempo demora para que você se recupere de sua morte, mas você sempre retorna com força total. Você conserva suas habilidades, Técnicas de Níveis, Vácuo e controle de seu personagem (a menos que o aumento de Mácula lhe torne um Perdido). Tecnicamente, você é uma independente, alma viva num corpo morto-vivo.

Desvantagem: Muitos feitiços negativos afetam mortos-vivos, e logo depois de sua morte seu corpo começa a se apodrecer. O fedor da morte segue em seu encalço. Isso impõe uma Deformidade/0 que é impossível de se disfarçar.

Maho

Maho é a perigosa fonte de poder disponível a aqueles que voluntariamente invocarem os kansens, espíritos malignos da corrupção. Estritamente proibida em Rokugan, praticante de maho (ou "maho-tsukais") usam o sangue — seus ou dos outros — para potencializar suas magias. Em troca pelo poder, maho-tsukais dão mais e mais de suas almas para o Jigoku, talvez mesmo atando seus

nomes a Onis pr alcançar seus objetivos. Os avarentos e egoístas vêem a maho como um caminho fácil para o poder. Maho-tsukais podem erguer os mortos, lançar maldições em seus oponentes e até mesmo invocar poderosos Onis.

Muitos feitiços invocam o Jigoku, o Reino Espiritual do Mal, e os onipresentes kansens são vorazes em servir aqueles que querem o poder das trevas. Mahor requer uma invocação do poder do Jigoku, independente do invocador saber ou não de onde a energia está vindo. Cada prece, cada hora gasta em meditação serve apenas para aumentar o poder do reino das trevas.

Quase todas as pessoas podem invocar um feitiço de maho, apesar de ser preciso treino para invocar os mais simples feitiços. O dom natural dos shugenjas para falarem com os espíritos é irrelevante; os kansens falam a qualquer um que queira ouvir. Raros indivíduos não podem invocar maho, mas menos que um entre dez mil é afetado dessa maneira.

Regras

A parte mais difícil de se aprender maho é receber acesso aos manuscritos de maho. Shugenjas se acham mais dispostos a aprenderem maho do que as outras pessoas, simplesmente porque um shugenja não precisa de professor mas pode usar o feitiço Invocar para chamar os espíritos das Terras Sombrias. Camponeses decadentes que se sintam desmotivados com suas vidas de servidão podem aprender maho ao se juntarem aos Oradores de Sangue, seguidores do feiticeiro Iuchiban.

Um personagem deve gastar ao menos uma semana para aprender seu primeiro feitiço de maho, mas precisa de apenas horas para aprender os feitiços posteriores. Quando aprendendo um novo feitiço de maho, o personagem rola sua Feitiçaria (Maho) mais o Anel relevante, mantendo seu Anel. O NA é dez vezes o Nível de Maestria do feitiço.

Uma vez que personagem aprenda o primeiro feitiço de maho, ele pode escolher ganhar níveis na Escola de Shugenjas Maho-Tsukai. Esta escola reflete as práticas gerais e rituais daqueles que lidam com as artes negras e não é uma escola verdadeira. Um personagem pode ganhar níveis nessa escola sem a Vantagem Múltiplas Escolas. Um personagem que já tenha Níveis de Escola em outras Escola, mas que posteriormente adquira níveis na Escola de Shugenjas Maho-Tsukai adquire a Afinidade e Deficiência Maho-Tsukai no lugar das Afinidades e Deficiências anteriores. Ele ganha a Técnica de Maho-Tsukai enquanto conservando quaisquer Técnicas anteriores.

Para invocar um feitiço maho, o invocador deve rolar um número de dados igual ao seu Anel correspondente + Nível de Escola Maho-Tsukai e mantém um número de dados igual ao Anel relevante. O NA de invocação é 10 + Nível de Maestria do feitiço x 5. O invocador também derrama o sangue de um ser inteligente; um número de Feridas ao menos igual ao dobro do Nível de Maestria do feitiço deve ser causado. Para feitiços que têm simplesmente "Elemento: Maho", o invocador rola Feitiçaria (Maho) + Nível de Escola Maho-Tsukai, mantendo seu Nível de Escola.

Independente se a invocação teve sucesso ou não, um maho-tsukai ganha Pontos de Terras Sombrias igual à diferença entre o NA do feitiço (incluindo os Aumentos) e o total da rolagem. Lembre-se que o invocador sempre pode escolher não manter os dados mais altos rolados, e aumentando sua Perícia Feitiçaria (Maho) poderia ser uma eficaz defesa para si.

Um maho-tsukai não gasta qualquer um de seus espaços de feitiços quando invoca um feitiço maho. A energia necessária ao feitiço provavelmente não vem do invocador; quer seja ou não; energia perdida é representada na forma de Feridas, quer sejam da vítima ou dele.

A Escola de Shugenjas Maho-Tsukai

Bônus: +1 Inteligência

Perícias: Caligrafia, Defesa, Meditação, Feitiçaria (Maho) 2, Furtividade (Invocação), qualquer outra Perícia Baixa

Afinidade/Deficiência: O maho-tsukai é considerado como tendo uma Afinidade para feitiços maho e uma Deficiência em feitiços não-maho.

Honra Inicial: 0,5

Equipamento: Tanto; kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens; 1 koku

Técnica: Maho-tsukais se acostumam a invocar os profanos feitiços baseados no poder do Jigoku. Ao invocar maho, o invocador pode ganhar um bônus à rolagem de qualquer quantia que não exceda seu nível em Feitiçaria (maho). Ao invés disso, se ele desejar, ele pode subtrair uma quantia igual de uma rolagem bem sucedida de uma invocação de maho.

A onipresente ameaça da Mácula das Terras Sombrias é o maior problema para um maho-tsukai. O Jigoku inevitavelmente destrói seus servos, e maho-tsukais incautos perderam suas mentes ou permanentemente aleijaram seus corpos pelo excessivo ganho de Mácula. Apesar desse temor, muitos maho-tsukais tendem a invocar seus feitiços nas Terras Sombrias ou próximos a áreas altamente Maculadas. Uma área altamente Maculada concede dois Aumentos Gratuitos numa invocação de maho. Inversamente, maho-tsukais devem fazer dois Aumentos adicionais para invocar maho com sucesso numa área santificada ou purificada pela presença dos reinos abençoados de Yomi ou Tengoku. Essas áreas incluem famosos Templos às Sete Fortunas e áreas altamente espirituais como o Saguão dos Ancestrais do Leão.

Feitiços Maho

Nível de Maestria 1

Reduzir

Elemento: Maho, Ar
Duração: Instantâneo
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: Toque

Este feitiço é usado para remover Mácula das Terras Sombrias de indivíduos importantes para garantir que não percam suas mentes para os poderes do Jigoku. O invocador deve se concentrar por uma hora na presença do alvo, identificando os elementos corruptores no corpo do alvo. O invocador então deve oferecer um sacrifício de um ser vivo consciente. O feitiço diminui a Mácula do alvo em um ponto. Este feitiço não removerá o último ponto de Mácula do alvo, e não baixará o Nível de Mácula do alvo.

O invocador deve causar quatro Feridas ao invés de duas para convencer os kansens a completarem este feitiço. O sacrifício deve ser feito antes da rolagem de invocação.

Diferente de outros feitiços maho, este feitiço não dá nenhum Ponto de Terras Sombrias ao invocador. Este feitiço pode ser invocado apenas uma vez por semana. Mesmo com oferendas a eles, os kansens não gostam de perderem suas barganhas numa alma, e não o farão freqüentemente.

Aumentos Especiais: O invocador pode fazer dois Aumentos e oferecer mais quatro sacrifícios para remover outro Ponto de Mácula.

Sangramento

Elemento: Maho, Ar
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: 7,5 m

O alvo sangra à proporção de uma Ferida por rodada até que ele faça uma ação para estancar a ferida.

Aumentos Especiais: O invocador pode fazer um Aumento para escolher um alvo adicional.

Rito de Sangue

Elemento: Maho, Água
Duração: Permanente (Cura)/1 hora (aumento)
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: Toque

Sangue é o elemento que potencializa a maho. Com os mais simples rituais, o invocador pode converter grandes quantias de sangue em energia negra, que pode ser usada para curar o invocador ou outros, ou temporariamente aumentar suas habilidades físicas. Para cada 10 Feridas sacrificadas, o invocador pode se curar ou a um companheiro em 5 Feridas, ou aumentar um Atributo físico (Agilidade, Reflexos, Vigor ou Força) por um ponto pela duração do feitiço.

Maldição de Fraqueza

Elemento: Maho, Ar
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: Toque

Este feitiço causa uma fraqueza geral no alvo. A maho mina o corpo, mente e espírito da vítima. Toso os NA's do alvo são aumentados em +2. Apenas uma Maldição da Fraqueza pode afetar um personagem por vez.

Aumentos Especiais: O invocador pode fazer um Aumento para escolher um alvo adicional.

Invocar Campeão Morto-Vivo

Elemento: Maho, Terra
Duração: Permanente
Área de Efeito: Corpo morto
Alcance: Toque

Este feitiço cria um zumbi (se usado numa criatura recentemente morta) ou um esqueleto. A criatura segue os comandos mentais do invocador, contanto que ele esteja dentro de 7,5 m dela. Se o invocador deixar que a criatura deixe seu raio de controle, ela começa a matar tudo à sua vista. O invocador pode usar outros feitiços para controlar a criatura uma vez que ela tenha deixado seu raio, mas ela não é obrigada a obedecer o invocador se este reentrar no raio de 7,5 m. Ninguém pode controlar mais Campeões Morto-Vivos com este feitiço do que seu Nível de Perspicácia.

Aumentos Especiais: O invocador pode fazer um Aumento para afetar um alvo adicional. Estatísticas para morto-vivos podem ser encontradas no Tomo do Vácuo (pág. 233).

Nível de Maestria 2

Afago de Fu Leng

Elemento: Maho, Terra
Duração: Instantâneo
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: 10 m

A corrupção definitiva dos elementos, este repugnante feitiço invoca uma pequena fração do poder do Jigoku para corromper o que está além da Mácula das Terras Sombrias: jade. Esta poderosa invocação é o único meio conhecido de corromper jade além dos longos períodos de exposição às Terras Sombrias. A jade se esvai numa rápida deterioração, se tornando macia e negra até que lembre obsidiana. Maho-tsukais maliciosos normalmente invocam este feitiço sobre grupos de passagem pelo interior das Terras Sombrias. Este feitiço corrompe toda a jade normal carregada por um simples indivíduo alvejado por este feitiço. Jade especial — jade do reino do Tengoku, ou poderosas nemuranais de jade — são imunes a este feitiço.

Morte Asfixiante

Elemento: Maho, Água
Duração: Duas semanas
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: 3 m

O alvo contrai pneumonia. Se o alvo não for mantido aquecido e confortável pelas próximas duas semanas, ele tem apenas 20% de chance de morrer da doença; caso contrário ele tem 50% de chance de morrer nesse tempo. Se alguém com a Perícia Medicina cuidar dele, o vigia deve fazer uma rolagem de Inteligência/Medicina (NA 15) para reduzir a chance de morte em 10%. Cada Aumento feito pelo vigia na rolagem de Medicina reduz a chance de morte num adicional de 5%. Diferente da pneumonia natural, este feitiço não é contagioso, mas em todo o resto funciona exatamente igual.

Aumentos Especiais: O invocador pode fazer três Aumentos para aumentar a chance de morte em 10%.

Controlar Morto-Vivo

Elemento: Maho, Terra
Duração: 1 hora
Área de Efeito: 1 morto-vivo alvo
Alcance: 30 m

O invocador assume o controle de um morto-vivo alvo. Ele obedece seus comandos mentais sem questionar com sua própria segurança. Se a criatura morta-viva já está sendo controlada, o invocador deve fazer uma Rolagem Disputada de Vontade contra o controlador atual; o vencedor da Rolagem Disputada ganha o controle do morto-vivo.

Aumentos Especiais: O invocador pode fazer um Aumento para tomar o controle de um alvo adicional.

Escuridão Crescente

Elemento: Maho, Terra
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: 4,5 m

O invocador convoca um kansen e o ata a um personagem. O efeito do kansen sobre a pessoa é sutil porém profundo; em quase qualquer escolha, o kansen a aconselha a ações impulsivas e perigosas. Um cortesão afligido por um kansen pode nota-lo falando em sua mente nas horas mais inoportunas, ou um bushi se tornar propício a perceber tudo como um desafio à sua honra.

Uma vez por dia, o MJ pode fazer o kansen tentar compelir uma reação específica. Se o alvo falhar numa Rolagem Simples de Vontade contra um NA de 25, o kansen assume o controle da ação do personagem. Qualquer shugenja que invocar Sentir (Terra) na área pode ser capaz de notar a presença do kansen. O alvo não tem consciência de que o kansen está influenciando suas decisões e acha que nada está errado. Porém, na primeira vez em que o alvo resistir com sucesso aos efeitos do kansen, ele se torna ciente da maldição posta sobre ele e se percebe todos os atos desonrados que foi conduzido a fazer pela influência do kansen.

Aumentos Especiais: O invocador pode fazer três Aumentos para aumentar o NA da Vontade por 5.

Asas Negras

Elemento: Maho, Ar
Duração: 5 minutos
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Um útil meio de fuga ou de viagem rápida, este feitiço cria asas de couro brotarem das asas do invocador. Essas resistentes asas lembram aquelas dos monstros encontrados nas profundezas das Terras Sombrias. Elas também podem ser usadas para atacar oponentes com dois Aumentos numa rolagem de Jiujutsu, causando dano desarmado normal. O invocador pode voar a uma velocidade igual ao dobro de sua capacidade normal de movimento pela duração do feitiço.

Medo

Elemento: Maho, Ar
Duração: Um mês
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: 3 m

O alvo se torna absolutamente aterrorizado por algo à escolha do invocador. O item da fobia do alvo é considerado como tendo Medo de nível 4 apenas para o alvo. O invocador não pode escolher algo vital — como ar — mas tais coisas como arroz, cães ou casas são escolhas justas.

O Olho Incansável

Elemento: Maho, Terra
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: 3 m

O alvo deste feitiço é completamente incapaz de dormir. Até que o feitiço seja quebrado ou seus efeitos negados, o alvo sofre penalidades de não dormir achadas na pág. 133.

Nível de Maestria 3

Corrupção dos Elementos

Elemento: Maho, vide abaixo
Duração: Permanente
Área de Efeito: 30 m
Alcance: Toque

Um dos quatro elementos é horrendamente corrompido dentro do raio do feitiço. Qualquer tentativa de invocação do elemento corrompido dentro do raio tem o NA do feitiço aumentado por 25. Este efeito pode ser desfeito com rituais de limpeza.

Este feitiço é invocado como um feitiço de qualquer Elemento a ser afetado. É aprendido como um feitiço do Anel mais alto do invocador.

Essência da Não-Morte

Elemento: Maho, Terra
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: Toque

Este ritual requer 10 horas para ser invocado. Este feitiço deve ser invocado sobre um alvo vivo e voluntário que deve estar presente pelo ritual inteiro. Uma vez invocado com sucesso, este feitiço torna o alvo numa pútrida criatura morta-viva. Ele permanece meio-consciente e é capaz de livremente usar qualquer de suas Perícias ou feitiços (Apesar de quaisquer feitiços que invocar serem considerados maho e devem seguir as regras para se invocar maho). As criaturas criadas por este feitiço são consideradas controladas por si próprias para propósitos de resistência ao controle de outro maho-tsukai.

O alvo morto-vivo é imune a efeitos da Mácula das Terras Sombrias, mas não pode gastar Pontos de Vácuo. Adicionalmente, mortos-vivos geralmente não têm sangue para fazerem feitiços maho.

Armadura de Obsidiana

Elemento: Maho, Terra
Duração: 10 rodadas
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: Toque

Este feitiço invoca uma poderosa aura de corrupção para cercar uma pessoa. Esta aura rompe quaisquer feitiços ou habilidades especiais que alvejem Mácula. Por exemplo, um Ataque de Jade que alvejasse alguém coberta pela Armadura de Obsidiana encontraria primeiro a Armadura e a destruiria sem alcançar o alvo. Este feitiço efetivamente contra-ataca o primeiro feitiço anti-Mácula ou habilidade especial no usuário da Armadura. Posteriores ataques como esses afetariam o alvo normalmente.

Roubando o Fôlego

Elemento: Maho, Ar
Duração: Concentração Total
Área de Efeito: 1 Alvo
Alcance: 7,5 m

Um dos pulmões do alvo entra em colapso. O alvo não pode respirar e deve seguir as regras para ficar sem respirar na pág. 133.

Nível de Maestria 4

Maldição

Elemento: Maho, Fogo
Duração: Permanente
Área de Efeito: Vide abaixo
Alcance: Linha de visão

Maldição requer um componente simpático: uma mecha de cabelo, uma gota de sangue, etc. Não é o bastante ter uma peça do alvo da maldição; o invocador deve ganhar algo que contenha a energia espiritual do alvo.

Se o feitiço tiver sucesso, o invocador deve manter contato físico com item o tempo todo. Se o invocador perder o item, o feitiço é quebrado. Este é o único meio de se quebrar o feitiço.

Possíveis feitiços:

- O samurai do Escorpião achar que todos confiam no que ele diz
- O Dragão não pode falar nada senão baboseiras incompreensíveis
- O Caranguejo que não pode dizer a verdade
- O Unicórnio que não consegue dormir sob o mesmo teto duas vezes
- O Leão que não consegue sussurrar
- A Fênix que acha irresistível invocar feitiços, e deve fazer isso em toda ocasião
- A Garça que não consegue ficar quieta
- O samurai que traz a morte e as fortunas para todos os que confiam nele

Dom do Criador

Elemento: Maho, Vácuo
Duração: 1 dia
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Normalmente invocado como um ato de desespero ou loucura, Dom do Criador pede ao Lorde Negro por suas bênçãos e poder.

O invocador de fato recebe o poder de Fu Leng, mas a um custo terrível. Este feitiço leva uma hora para ser invocado, e só então permite ao usuário manifestar um Poder Maior das Terras Sombrias por um dia. O poder some depois de um dia, mas suas Deformidades listadas continuam eternamente.

Invocar Kansen Maior

Elemento: Maho, Ar
Duração: 1 hora
Área de Efeito: 1 kansen
Alcance: 3 m

No final da rodada, uma criatura nebulosa aparece diante do invocador. Pela duração deste feitiço, ele segue seus comandos mentais sem questionar ou se importar com sua segurança. Estatísticas para Kansens Maiores estão no Tomo do Vácuo.

Invocar Oni

Elemento: Maho, Água
Duração: Permanente
Área de Efeito: 1 Oni
Alcance: 160 km

O mais poderoso Oni dentro do alcance deste feitiço é instantaneamente teleportado para qualquer local dentro de 160 km do invocador. Este feitiço não lhe dá controle sobre o Oni. O invocador pode escolher em que direção o Oni estará olhando quando aparecer. O invocador deve obter sucesso numa Rolagem Simples de Vontade contra o Oni; se o Oni tiver sucesso, o Oni se torna ciente de quem invocou o feitiço. Cuidado, muitos Onis não gostam de serem movidos contra a vontade deles…

Estatísticas para Onis comuns podem ser encontradas no Tomo do Vácuo.

Toque de Jigoku

Elemento: Maho, Vácuo
Duração: Permanente
Área de Efeito: 30 m
Alcance: Toque

Este feitiço é simples mas eficaz. A terra ao redor do invocador se transforma rapidamente até que se torne intensamente Maculada como qualquer parte das Terras Sombrias. Este feitiço é muito eficaz mais altamente perceptível; qualquer maho-tsukai que invocar este feitiço deve estar pronto para lidar com a onda de investigadores que inevitavelmente virão para destruí-la.

Nível de Maestria 5

Colheita da Morte

Elemento: Maho, Terra
Duração: 5 minutos
Área de Efeito: Si
Alcance: Toque

O invocador clama pelo poder do Jigoku de uma maneira berrante. Este feitiço não é preferido por muitos maho-tsukais, pois tende matar a muitos e corromper poucos, mas é certamente útil para adoradores guerreiros. Pela duração do feitiço, qualquer um que o invocador toque deve obter sucesso numa Rolagem Simples de Terra (NA 25) ou sofrerem 5k5 Feridas.

O invocador pode manter o feitiço, permitindo que continue tocando e atacando por tantas vezes quanto a duração inicial, pagando o custo inicial de Feridas. Feridas que Colheita da Morte cause não podem ser usadas para manter o feitiço. Manter o feitiço não impõe mais Mácula.

Tomo do Vácuo

Yoritomo Kakuei se agachou na paisagem rochosa, observando a cidade abaixo.

"O lugar parece silencioso," disse Moshi Chiyeko suavemente, movendo-se para se ajoelhar ao seu lado.

Ele grunhiu desconfiado da dama shugenja. "É o que parece," ele disse, "mas isso é esperado. Essas são terras da Fênix. Nossos inimigos estão seguros em seus territórios. Eles acham que o barco de Yasonobu fugiu da costa depois que o prenderam. Eles acham que somos ladrões e piratas sem lealdade um para com o outro, e a tolice deles é nossa maior arma contra eles. Eles não têm razão para acreditarem que ficamos aqui."

"Isso não quer dizer que não estejam preparados," veio um repentino sussurro. Um magro batedor numa armadura verde escura misturada às sombras, com um arco elegantemente curvo em uma de suas moas. "Pelo contrário, pelo que descobri."

"O que viu, Yoshida?" Perguntou Kakuei, virando-se ao Tsuruchi.

"Nada que melhorará sua impressão, eu temo, sama. Capitão Yasonobu está sendo mantido prisioneiro nos alojamentos dos magistrados do vilarejo abaixo. Ele está sendo interrogado a respeito do envolvimento do Clã Mantis nos ataques à Cidade das Lembranças, mas temo que os magistrados já têm suas opiniões. O torturador eta já foi chamado, e logo a Fênix terá a confissão de que necessitam."

"Ridículo!" Disse Kakuei com um riso. "Avisei o capitão que isso poderia acontecer. Ele veio aqui para convencer a Fênix de nossa inocência mais ao invés disso ele será punido por nossos crimes descobertos. Os Isawa são tolos. Onde está seus vãos pacifismo e compreensão agora?"

"Não," Disse Chiyeko suavemente. "Não é tão simples. A Cidade das Lembranças sofreu muito; esses Fênix não têm razão para creditar. Nossos inimigos ocultos planejaram isso. Os Isawa foram manipulados assim como nós. Há outra força trabalhando aqui, e ela deseja manter nossos clãs em guerra."

"E quem faria tal coisa?" Perguntou Yoshida.

"Não sei," Respondeu Chiyeko, curvando sua cabeça. "Queria ter certeza, mas vejo apenas violência no futuro do Mantis e da Fênix."

"Então essas teorias são inúteis," Retornou Yoshida. "Tudo que importa é o que sabemos agora, e sei que nosso senhor está preso pela Fênix. É apenas uma questão de tempo que seja forçado a confessar um crime que não cometeu e será, por sua vez, executado por isso."

"Então nosso caminho está claro," Disse Kakuei. "Vamos resgata-lo."

"Você sabe quantos samurais Shiba guardam a Cidade das Lembranças?" perguntou Yoshida, seus olhos arregalados. "Você tem idéia do quão difícil vai ser entrar na prisão do magistrado e soltar o capitão sem que eles notem? Ele será morto num instante."

Kakuei se levantou, ajeitando as espadas em sua cintura. "Se ficarmos aqui, nosso senhor e capitão será assassinado enquanto não fazemos nada. Nossas vidas ou nossa honra. Essa é nossa escolha, meus amigos."

"Isso não é escolha afinal," Disse Yoshida franzindo-se. "Estou com você, Kakuei. Posso lhe mostrar um caminho que atravessa os muros. Talvez a magia de Chiyeko possa distrair os guardas."

"Está conosco, Chiyeko?" perguntou Kakuei.

"Não podemos deixar nosso mestre morrer," Respondeu ela. "E talvez ele saiba quem manipulou nossos clãs a este conflito. Devemos salva-lo."

Kakuei assentiu. Ele se sentiu muito mais confiante com o apoio de seus mais próximos aliados. Talvez não fosse tão impossível assim.

"Mas o que faremos se a Fênix tentar nos parar?" perguntou ela, olhando para ele com seus olhos verdes.

Kakuei retornou o olhar dela com um sorriso sombrio. "Reze pelo bem deles para que não o façam," Ele disse.

Dicas de Mestre de Jogo

Primeiro Samurai Gaijin

Um personagem rokugani de um jogador iniciante muito provavelmente não será a glória maior do Clã. Sem a pouca orientação Mestre de Jogo, um personagem terminaria completamente inútil (um cortesão Garça com nada além de Perícias de combate) ou completamente avesso à ambientação.

Rokugan se orienta para uma abordagem estruturada para a criação de um personagem; em muitos mundos, você pode dar ao seu personagem muito pouco pano de fundo. No Império, porém, um PJ iniciante deve conhecer seu Clã e família (caso o tenha), e estar ciente das situações que os cercam. Quase todas as pessoas em Rokugan têm uma aliança, e a chave para uma campanha bem feita é jogar essas facções uma contra a outra. Onde os jogadores se encaixam cabe a você a eles no decorrer do jogo.

Tenha em mente que o ambiente de Rokugan tem grande potencial para jogos de intriga. Quando seus jogadores começam a fazer seus personagens, encoraje-os a escolherem Perícias que pareceriam inúteis a um não-cortesão. Perícias como Etiqueta são indispensáveis num ambiente cortês, e eventualmente qualquer samurai notável terá que sobreviver nessa situação. Essas perícias entram em jogo diariamente na vida dos rokuganis muito mais freqüentemente do que a maioria pode achar.

O Primeiro Grupo

Tudo bem, então você finalmente se familiarizou com as regras e convenções para Rokugan, e seus jogadores heroicamente terminaram seus personagens. Quando tudo estiver finalmente reunido, seu grupo se parece com isso:

Gary está jogando com Mirumoto Kikaze, um samurai Dragão com muitas perícias duelistas. Jared está jogando com Matsu Fujiaki, um samurai Leão com um excepcional talento para a arqueaaria. Michelle criou Iuchi Kejiko, uma shugenja Unicórnio focada na magia de cura. E Casey está interpretando Dokatu, um ninja independente.

À primeira vista, os personagens estão bem feitos, com os jogadores fazendo cada passo para terem certeza de que criaram algo mais do que "Samurai Genérico do Clã nº 5". As coisas parecem bem até que você perceba que em sua campanha, os Clãs Dragão e Leão estão em guerra. Por que dois samurais de dois Clãs inimigos estariam viajando juntos sem um arrancar pedaços do outro? Pior ainda, a personagem de Michelle odeia o Clã Leão, desde que os desonrados Leões pilharam as posses de seu avô. Como se não fosse o bastante, você repentinamente percebe que Casey não se importa em esconder o fato de que é um ninja. Uma vez que Kikaze, Fijiaki, e Kejiko terminem de se matar um ao outro, eles provavelmente farão retalhos de Dokatu.

Existem dois meios de cuidar dessa situação — adicionando um pouco mais de história ao passado dos personagens, ou modificando os personagens a se encaixarem em certos critérios para a sua campanha. Se os jogadores desejarem conservar seus personagens (e muitos irão), um pouco de história criativa pode corrigir os problemas entre os personagens. Talvez Mirumoto Kikaze e Matsu Fujiaki fossem amigos de infância antes da guerra começar. Agora viajando juntos, eles estejam trabalhando para encontrarem um

meio de terminar a guerra entre os seus dois Clãs. Isso não apenas resolve o problema dos dois samurais provavelmente se matarem, mas adiciona um excelente sub-plot à campanha existente. Já para a vingativa Ichi Kejiko, ela poderia simplesmente vingar seu ancestral punindo aqueles que atacaram as posses de seu avô de maneira tão vergonhosa. Quando Kejiko finalmente ficar face-a-face com aqueles que quer matar, o personagem de Jared ficará numa interessante posição, com certeza. Ele seguirá sua lealdade ao Clã, ou aderirá aos princípios da honra?

E quanto ao ninja, Dokatu, uma história passada também seria necessária — nenhum membro honrado da casta samurai viajaria em companhia de um ninja. Porém, se Dokatu talvez fosse um membro desonrado da família Mirumoto, contratado pelo mesmo Leão que Kejiko quer destruir, outra camada de interação entre os personagens e outro sub-plot foram criados. Dokatu tratará Kikaze como um irritante lembrete diário de como ele falhou, ou Dokatu verá Kikaze como algo que aspira ser de novo? E se Dokatu se apaixonar por Kejiko? Como ele reagirá quando seu empregador Leão repentinamente ordenar a morte da dama Unicórnio?

Nem todos os MJ's terão uma situação que possa ser modificada para um grupo bem formado, ou mesmo um grupo que tenha qualquer motivo para viajarem juntos, afinal. A outra maneira de solucionar esta situação é estabelecer orientações para a criação de personagens antes da campanha começar. Este método é geralmente melhor usado quando o MJ diz aos jogadores antes deles montarem seus personagens. Rejeitar personagens freqüentemente fará os jogadores fazerem personagens muito rapidamente, sem pensar a fundo em cada um, ou os frustrará. As orientações não precisam ser completas. Regras simples como "Todos os personagens devem ter a Perícia Iaijutsu em pelo menos 2" podem ser usadas para reunir vários personagens no início de um torneio. Logo, está fácil criar um motivo pelo qual os personagens desejem trabalhar juntos.

Outro método que funciona bem é a campanha magistrada. Se os personagens forem Magistrados Imperiais, eles irão mais rapidamente descartarem os vícios de seus Clãs — afinal, mesmo as Grandes Casas de Rokugan devem ser curvar à autoridade do Trono Imperial. Suas ordens são consideradas tendo o peso da palavra do Imperador. É uma abordagem simples e comum, pois é a maneira mais fácil de reunir personagens de histórias completamente diferentes. Uma abordagem similar é fazer dos personagens membros das Legiões Imperiais. Numa campanha de guerra intensa, serem representantes do exército pessoal do Imperador dará aos PJ's várias oportunidades e experiências únicas.

Finalmente, se você tem um tipo específico de campanha em mente, pode ser o melhor meio de definir as regras estritas da criação de personagem antes dos jogadores começarem a lapidar seus samurais. Se você tem a intenção de ter os personagens caçando maho-tsukais como um de seus objetivos principais, você não quer que seus jogadores criem um bando de cortesãos sem o menor conhecimento sobre magia. Campanhas com objetivos muito específicos em mente precisarão de algumas orientações para manter as coisas correndo bem. No exemplo de uma campanha maho-tsukai, suas orientações poderiam ser:

- Ao menos um shugenja do Clã Caranguejo
- Ao menos dois personagens com Conhecimento (Maho) 3 ou Feitiçaria 3
- Não mais que dois bushis

Orientações ainda mais rígidas poderiam ser:

- Um shugenja Caranguejo, com Conhecimento (Maho) 3 ou Feitiçaria 3
- Um bushi Caranguejo
- Dois shugenjas Dragão, com Conhecimento (Maho) 3 ou Feitiçaria 3
- Um bushi Dragão

Com certeza a forma extrema desse tipo de controle de personagens é sortear você mesmo e permitir que os jogadores escolham a partir deles. Enquanto isso pode ser bom para um jogo introdutório ou para ser usado como meio de dar aos jogadores uma pausa dos personagens que podem estar ficando velhos, jogadores sempre irão querer fazer seus próprios personagens.

Como em todas as campanhas, normalmente é melhor garantir que seus jogadores estejam confortáveis com quaisquer regras que você defina para eles. As pessoas não vão se importar se um Oni se apoderou de um senhor Kitsuki se não interpretam os personagens pretendidos.

Mantendo Uma Campanha

Mais impressionante que as formidáveis tarefas de ajudar os jogadores a criarem personagens e ajuda-los a trabalharem em grupo é o trabalho de mantê-los interessados. Esta seção não é sobre como ser um bom MJ em geral, são apenas dicas de como uma campanha em Rokugan pode se diferenciar de quase qualquer ambiente que tenha visto.

Intriga

Em qualquer momento da história de Rokugan, não existem menos que seis facções disputando posições no Império. Logo após a o Clã Ki-Rin (posteriormente chamado de Clã Unicórnio) deixar Rokugan, os Seis Clãs disputaram para definir seus lugares em Rokugan e se posicionarem mais próximos aos Imperadores Hantei. Na outra ponta da escala, logo após o rapto do Primeiro Toturi, incontáveis forças tramavam uma contra a outra. Os Oito Grandes Clãs estavam em guerra, a Escuridão Viva estava finalmente agindo em seu auge contra o Império, as forças das Terras Sombrias sonhavam destruir o Caranguejo em suas terras, os Nagas atacaram o Dragão e mesmo a gentil Irmandade de Shinsei atirou-se aos conflitos em Rokugan.

Enquanto esses conflitos normalmente seriam definidos por lutas abertas, muitos dos sutis movimentos entre esses poderes aconteceram em planos mais quietos. Acima de tudo, Rokugan é definida pela cultura da etiqueta. Um mensageiro que carregue documentos de uma aliança secreta entre duas famílias de lugares opostos do Império pode ser mais mortal que duzentos samurais Akodo. Acusações de desonra, chá envenenado, falsas promessas, e alianças forçadas podem ser mais interessantes que simplesmente comandar uma legião de soldados rumo à guerra. Imagine colocar seu personagem na posição desse mensageiro viajando pelo Império, tentando alcançar outro daimyo, carregando uma oferta de aliança de um lorde. Certamente inimigos da família do personagem ou da família de quem está tentando contatar o querem mais morto do que bem sucedido.

E se, quando os personagens encontrarem o senhor "possível aliado", eles encontrem um inimigo que já fez a aliança com o senhor de quem agora são visitantes? Contanto que os personagens tendem a crer que tudo não é tão simples quanto parece, o Império será um mundo mais rico para se interpretar.

Dever e Honra

Mesmo aqueles sem uma noção de honra têm uma noção do que ela é, e do que esperar daqueles que a têm em alto padrão. Em termos simples, o Império se preocupa mais com questões de "lei contra desordem" do que "bem contra o mal". Espera-se que samurais se comportem de acordo com a lei do Imperador, não importa quão erradas essas ações possam parecer para aqueles dentre nós, mais acostumados à liberdade. O daimyo que não coleta impostos de algumas fazendas para deixar os fazendeiros viverem melhor será punido muito mais severamente que o daimyo que deixou alguns fazendeiros passarem fome para cumprir com suas taxas.

Isso não que dizer que a cultura de Rokugan seja cruel; compaixão é uma das Sete Virtudes, afinal. Muitos daimyos desejam governar de acordo com a lei Imperial enquanto mantêm a felicidade de seu povo. Num ambiente ocidental, o herói é naturalmente o solitário, aquele que luta contra o status quo e vence. Porém, o drama de um ambiente como Rokugan vem do fato de que um samurai deve comprometer suas opiniões pessoais para seguir os editos de seu senhor.

Para simplificar, o drama de Rokugan por fim se torna trágico — guerra, perda, traição, e sacrifício não podem ser evitados. Mesmo aqueles que triunfam sobre essas forças são freqüentemente assombrados por elas. Um exemplo clássico é o samurai que se apaixona em segredo por uma inimiga de seu Clã, e eventualmente se torna responsável pela morte do inimigo. Ele deve manter uma face estóica enquanto seu senhor lhe recompensa com honra, presentes e títulos por uma ação que desejava nunca ter feito.

Apesar dos jogadores não deverem enfrentar essas situações constantemente, o conflito entre emoção e dever não deve ser estranhos aos jogadores (e personagens).

Etiqueta

Cidadãos rokuganis a definem como as disposições — de costumes — que os separam de "bárbaros" e animais. Mesmo o mais desprezível samurai Escorpião sabe se comportar melhor do que uma criança rude em companhias mistas. Se não há ninguém presente que possa admoestar o Escorpião por seu comportamento, é garantido que alguém de maior hierarquia ouvirá sobre isso e retificará a situação. O Império simplesmente não tolera aqueles que não sabem agir como civilizados, e punições podem alcançar desde humilhação pública à execução desonrada do ofensor e revogação imediata de status nobre e nome de sua família.

Aqueles que se sentem na necessidade de serem ofensivos a outra pessoa têm permissão para faze-lo de maneira aceitável — insultos astutos são os favoritos na nobre corte, e aqueles que não podem responder com gentileza ou ao menos conduzir a situação honradamente se propõem a sofrerem um grande golpe em suas reputações. Comandantes inimigos que se encontrem no campo de batalha raramente desrespeitam o outro com provocações infantis. Formas aceitáveis de ostentação, ou reconhecimento (de maneira calma) dos desleixos do oponente ou de seus ancestrais são precursores comuns de uma batalha. Se há uma situação onde alguém pode ser visto fazendo-o (lembre-se, rokuganis acreditam que os ancestrais, espíritos e os Paraísos Celestiais estão sempre observando), há algum protocolo para isso.

Os rokuganis valorizam aqueles que podem manter o comportamento calmo diante daqueles que berram maldições e pragas. Às vezes um personagem deve manter-se calmo enquanto seus inimigos se sentam a meio metro de distância, tomando chá na mesma mesa que ele. Isso retorna à questão de honra e dever, pois chegarão momentos em que os editos da civilidade levarão vantagem sobre aquilo que o personagem quer muito fazer.

Outras Diferenças

Uma campanha em Rokugan tem muitas pequenas diferenças de outros ambientes de fantasia, e situações que raramente surgem em outros jogos:

Magia e Itens Mágicos: Magia é uma arte sagrada em Rokugan. Aqueles que são capazes de moldar as forças dos Cinco Elementos são sacerdotes e homens santos, e seus dons são raros e preciosos. Naturalmente, aqueles que abusam deles são desdenhados pelos outros shugenjas. Enquanto as forças da magia estão em todo lugar, com espíritos em cada rocha, folha, brisa e gota d'água, reais manifestações de poder mágico são incomuns. Os camponeses normalmente caem de joelhos diante da visão de um shugenja invocando o mais simples dos feitiços, sabendo que o shugenja está em sintonia com as forças que movem o mundo.

Além disso, itens de forte conexão mágica são quase impossíveis de serem achados. Os porões dos Clãs Maiores normalmente hospedam cinco ou seis relíquias criadas, descobertas ou dadas a membros dos Clãs em algum ponto da história. As Espadas Celestiais dos Clãs são os exemplos mais famosos deles, carregando o poder da Fortuna do Aço, e normalmente em posse do Campeão do Clã.

Estrangeiros: Visitantes a Rokugan são extremamente raros. Os rokuganis se consideram os filhos prediletos do Sol e da Lua, assim os estrangeiros são tratados como, no máximo, inferiores. Mesmo aqueles que se provam aos samurais de Rokugan nunca acham lugar na sociedade semelhante ao de um nativo. A única exceção geral é o Clã Unicórnio. O costume com as maneiras dos estrangeiros fazem deles muito mais receptivos que qualquer outro em Rokugan. Estrangeiros que ofendam samurais terminam mortos, na melhor das hipóteses, presos.

Equipamento e dinheiro: Em Rokugan, muitos personagens têm um mestre. Enquanto um samurai devota todo o seu ser a este senhor, seu senhor em troca lhe provê roupas, abrigo e equipa o samurai. Reparar e substituir armaduras, comidas, roupas, cavalos e outros tipos de equipamentos são coisas quase certas. Certamente, samurais que abusem desse privilégio podem ser orientados a tarefas menos perigosas, para permitir que seu senhor acumule seus kokus para samurais mais capazes de cuidar de suas posses. A katana de um samurai é um caso especial: uma espada de família nunca pode ser verdadeiramente substituída. Caso um samurai quebre ou perca sua espada, uma substituição pode ser feita (apesar do samurai cuja espada foi perdida ou quebrada por negligência ou irresponsabilidade pode nunca receber outra espada de seu senhor), mas a questão é levada muito mais a sério do que uma substituição de uma peça de armadura ou mesmo um bom cavalo de guerra.

As exceções para essa regra são os ronins, que não têm mestres. Um ronin é responsável por seus próprios itens e dinheiro, e assim geralmente possuirá itens de qualidade muito inferior a aqueles concedidos aos samurais por seus senhores.

Nobreza: PJ's são nobres, de uma forma ou de outra. Em muitos casos, mesmo ronins tiveram um mestre e uma família em algum ponto, ou são filhos de samurais. Mesmo se o personagem não possui terra ou tem um grupo de vassalos (e muitos não terão), ele ainda é membro da classe governante de Rokugan, com responsabilidades e privilégios. Um samurai pode exigir quase qualquer coisa que queira de um camponês: abrigo, comida ou ajuda. Certamente, muitas exigências podem atrair a atenção do mestre do camponês, algo que o samurai pode não querer. Por outro lado, como membro da classe nobre, um samurai deve respeitar aqueles que estão acima dele, e muito provavelmente há um senhor mantendo-o sob controle.

Espera-se também que samurais sejam educados e nobres, com a áurea exceção do Clã Caranguejo. O Caranguejo luta uma guerra constante, e não tem muito tempo para gastar educando seus filhos. Apesar de muitos samurais do Caranguejo poderem escrever, ler e funcionar na sociedade, eles raramente se importam com as perícias que estão além de uma vida marcial. Para os outros Clãs, ser capaz de cortar alguém em pedaços é ótimo, mas aqueles que não podem fazer nada mais normalmente são desdenhados como bárbaros.

Monges não são tecnicamente samurais, mas também devem trabalhar para manter seus status como personagens inteligentes e gentis. Eles são sacerdotes, afinal, e homens sagrados a quem até mesmo os samurais recorrem por orientação e sabedoria.

Criaturas e Personagens Não-Jogáveis

Personagens não-jogáveis (PNJ's) em Rokugan podem ser divididos em duas grandes categorias: criaturas e humanos. As diferenças determinantes são a presença de Vácuo e um tratamento geral da sociedade. "Criatura" abrange desde simples coelhos a goblins errantes aos curiosos Nezumis. Mesmo que os Nagas tenham sido reconhecidos recentemente como aliados do Império e os Nezumis tenham ganhado uma pequena quantia de aceitação por parte de Rokugan, um jogador está igualmente propício a encontrar um Oni andarilho ou um aventureiro Nezumi no meio de uma me-

trópole ou cidade. Existem chances para que esses dois "visitantes" sejam tratados com o meio nível de aceitação.

Para facilitar a referência, PNJ's humanos são listados juntos, e criaturas são listadas juntas, e alocadas de acordo com suas localizações (como florestas ou as Terras Sombrias). Isso não implica que um PNJ's só possa ser encontrado nesses locais, apenas que são mais propícios a serem encontrados lá. Assim como um filhote de urso possa se tornar assunto de uma interessante história procurando sua família, assim como um samurai ou troll errante dentro ou fora das Terras Sombrias pode se tornar um conto interessante.

Regras de Criaturas

Carapaça

Algumas criaturas repelem golpes poderosos, fazendo-as mais perigosas do que seriam de outra forma. Isso se deve à espessa pele, ou meramente porque feridas físicas não afetam a criatura (assim como Mizu no Oni, o corrompido demônio da água elemental). Carapaça também pode se aplicar a alvos não-viventes, como paredes de pedra que tenham uma resistência natural a dano.

A Carapaça é medida de 1 a 10, representando a quantidade de dano ignorado pela criatura. Sempre que uma criatura sofrer dano, o número de dados rolados para dano é reduzido pelo nível de Carapaça dela, ao mínimo de 1. Essa redução é calculada antes da rolagem, então, se um ataque causaria mais de dez dados de dano (e que seriam normalmente convertidos em dados mantidos), a Carapaça reduz o total de dados rolados antes que o limite de dez dados seja aplicado. Se o nível de Carapaça é 5 níveis ou mais do que o número de dados normalmente rolados, ela não sofre dano do ataque.

Carapaça às vezes pode ser evitada. Isso e deve à fraqueza da proteção representada pela Carapaça, ou no caso de várias feras das Terras Sombrias, uma vulnerabilidade a um material que ignora a natureza sobrenatural da Carapaça. Uma vulnerabilidade da Carapaça, se houver, está listada entre parênteses depois do nível de Carapaça. Por exemplo, um Oni com uma casca dura que é vulnerável a jade teria "Carapaça 3 (exceto Jade)". Ataques que tomem vantagem da vulnerabilidade — nesse caso, uma arma de jade — não perdem dados pela Carapaça.

Medo

Mesmo numa terra fantástica como Rokugan, nem todos estão preparados para encontros bizarros. Bravos samurais testam suas vontades contra coisas que ameaçam suas mentes com pavor. As mecânicas de Medo representam o efeito de algo que faria um personagem hesitar, ou até mesmo paralisa-lo. Medo normalmente é irradiado por criaturas, apesar de certos efeitos mágicos também criarem Medo. Um MJ poderia determinar que uma situação ou cena em particular geraria efeito de Medo, apesar disso ser reservado apenas às mais horripilantes situações (como caminhando por um ritual de sacrifício).

Os efeitos de Medo são medidos de 0 a 10. Quando um personagem encontra algo que gere Medo, ele pode optar por correr, apesar disso ser geralmente desonrado. Se o personagem escolher confrontar a fonte de seu Medo por algum meio, ele deve fazer uma rolagem de Vontade a um NA igual a cinco vezes o nível do Medo. Cada dado adiciona um bônus igual ao Nível de Honra do personagem. Se o personagem falhar no NA por 15 ou mais, ele foge o mais rapidamente possível da fonte do Medo. Se o personagem falhar a rolagem por menos que isso, ele pode escolher confrontar a situação, mas todos os dados que rolar para testes de Perícias são baixados pelo nível de Medo e ele não pode gastar Vácuo. Esta penalidade dura até que a fonte do Medo seja removida ou que ele fuja.

Quando confrontado com múltiplos efeitos de Medo ao mesmo tempo, o personagem deve rolar apenas contra o de nível mais alto. Se o personagem tiver sucesso nessa rolagem de Medo, ele não precisa rolar contra essa fonte de Medo de novo até que ela aumente.

Invulnerabilidade

Como Carapaça, Invulnerabilidade denota resistência a dano, mas a um grau maior. Criaturas com Invulnerabilidade não sofrem dano de fontes mundanas, apesar de estarem sujeitas a qualquer outro efeito do ataque — um troll Invulnerável não sofreria dano de um ataque que o derrubaria, mas ele ainda cairia. Invulnerabilidade é a princípio vulnerável a qualquer tipo de fonte de dano sobrenatural, como armas abençoadas, efeitos mágicos e coisas semelhantes. Como Carapaça, notas de Invulnerabilidade de qualquer espécie estarão próximas a ela, mas também podem denotar Invulnerabilidade a qualquer tipo de efeito que normalmente a ignoraria (como um goblin mutante, que é Invulnerável normalmente, assim como também a fogo, mágico ou não).

Criaturas

Criaturas Normais

Esta seção detalha criaturas de natureza mundana e têm inteligência irrelevante e animal.

Alce

Ar: 1	**Terra:** 2	**Fogo:** 1	**Água:** 2
Reflexos 5	Vigor: 3		

Rolagem de Ataque: 2k2 **Rolagem de Dano:** 4k2
NA de Acerto: 25 **Feridas por Nível:** 7

Alces e outros antílopes são bem distribuídos pelas florestas orientais de Rokugan e áreas montanhosas elevadas. Machos adultos geralmente se afastam do rebanho principal, congregando-se a elas apenas durante a estação de acasalamento. Essas criaturas podem ser encontradas em qualquer lugar pela costa marinha até a altitude de 2,5 km. Eles comem grama, especialmente as mais verdes próximas à água, e vários frutos selvagens. Bandos normalmente consistem em menos de seis animais, muitos dos quais fêmeas e jovens. Machos adultos estabelecem territórios durante a estação de acasalamento, onde se encontram com bandos de fêmeas por curtos períodos. A gestação é de cerca de sete meses. Os alces geralmente atacam com chifres e coices, e os grandes chifres de alces podem pesar até 18 kg.

Cachorro

Ar: 1	**Terra:** 2	**Fogo:** 2	**Água:** 2
Reflexos: 3		Agilidade: 3	Percepção: 4

Rolagem de Ataque: 3k3 **Rolagem de Dano:** 1k1
NA de Acerto: 20 **Feridas por Nível:** 7

Especial: Um cachorro tenta fugir de uma luta o mais rapidamente possível se perder um Nível de Feridas. Seu movimento é calculado como se seu Anel de Água fosse 2 níveis maior.

Cães ferozes são raros em Rokugan, e muito mais agressivos que suas contrapartes domésticas. Apesar de facilmente domesticados na juventude, cães ferozes adultos são quase impossíveis de serem treinados e geralmente mortos quando encontrados. Uma vez treinados, cães são extremamente leais a seus mestres até suas mortes.
As estatísticas de um cão podem variar de acordo com sua raça e idade, mas algumas raças são específicas para batalhas. Cães de guerra são quase exclusivamente treinados pela família Moto, e têm seus atributos físicos e Feridas maiores. Alguns dos mais incríveis Cães de Guerra Moto são treinados como bushis em combate.

Cavalo Rokugani

Ar: 2	**Terra:** 2 Vigor: 4	**Fogo:** 1 Agilidade: 2	**Água:** 3 Força: 6

Rolagem de Ataque: (chute) 2k2 **Rolagem de Dano:** 4k2
NA de Acerto: 10 (15 a galope) **Feridas por Nível:** 8

Cobra Constritora

Ar: 1-2	**Terra:** 1-4	**Fogo:** 1-3	**Água:** 1-4

Rolagem de Ataque: 2k2 **Rolagem de Dano:** 1k1
NA de Acerto: 10 **Feridas por Nível:** 5

Especial: Ganha +15 de NA de Acerto e +3k1 para rolagens de ataque na água. Ataques de Agarrão e rolagens de dano são aumentadas por dois dados rolados e mantidos. Estatísticas variam muito com o tamanho — de 3 a 9 m de comprimento e poder correspondente.

As constritoras são as maiores cobras nativas de Rokugan e vivem em folhagens densas das selvas ou áreas florestais. As raras constritoras são encontradas geralmente apenas nas fronteiras com as Terras Sombrias, as profundezas da Floresta Shinomen ou nas selvas escuras das Ilhas das Especiarias e Seda. Elas têm caudas fortes o bastante para esmagarem o braço de uma pessoa e algumas carregam veneno que paralisa um oponente. As maiores cobras constritoras são capazes de deslocarem suas mandíbulas e engolir uma criança pequena ou cão adulto inteiros.
Constritoras atacam se ameaçadas ou se acharem que terão uma refeição fácil de alguma coisa. Muitas constritoras se disfarçam facilmente com seus ambientes, e algumas atacam até mesmo caindo de árvores e se enrolando no pescoço da vítima.

Corcel Corredor Gaijin

Ar: 2	**Terra:** 3	**Fogo:** 1 Agilidade: 2	**Água:** 3 Força 6

Rolagem de Ataque: (chute) 3k2 **Rolagem de Dano:** 6k3
NA de Acerto: 10 (15 a galope) **Feridas por Nível:** 10

Corcel Utaku

Ar: 2	**Terra:** 3	**Fogo:** 2	**Água:** 3 Força 6

Rolagem de Ataque: (chute) 3k3 **Rolagem de Dano:** 6k3
NA de Acerto: 10 (15 a galope) **Feridas por Nível:** 12

Especial: Cavaleiros ganham um Aumento Gratuito em qualquer ação que use a Perícia Cavalaria.

Javali

Ar: 1 Reflexos: 2	**Terra:** 3	**Fogo:** 1 Agilidade: 3	**Água:** 2 Força 3

Rolagem de Ataque: 3k2 **Rolagem de Dano:** 3k3
NA de Acerto: 15 **Feridas por Nível:** 7

Especial: Javalis podem investir, movendo-se o dobro de sua capacidade de movimento normal para atacar um inimigo e rolar dois dados adicionais de dano. Seus NA's de Acerto são baixados em 5 enquanto investindo.

Javalis, ou porcos selvagens, são muito agressivos e ornívoros. Extremamente territoriais, javalis são facilmente capazes de despedaçar um bushi armadurado. A boca de um javali é repleta de dentes afiados e vagamente espaçados para separar a carne dos ossos, e temíveis presas com 20 cm de comprimento.
Javalis viajam em manadas de 1-3 adultos e normalmente o dobro disso em jovens, que não são combatentes. Javalis atacam com suas presas, tentando investir e empalar seus alvos quando têm espaço para tanto. Javalis são achados em vários lugares, evitando climas áridos ou extremos.

Lobo

Ar: 1 Reflexos 3	**Terra:** 3	**Fogo:** 2 Agilidade: 4	**Água:** 3 Percepção: 4

Rolagem de Ataque: 4k3 **Rolagem de Dano:** 5k2
NA de Acerto: 15 **Feridas por Nível:** 6
Lobos são comuns nas encostas florestais e solitários picos montanhosos da vastidão de Rokugan. Eles andam em grupos de 1-10 adultos, com cerca de um filhote ou jovem por adulto. Eles vivem de cordeiros, lebres e outros animais. Lobos são territoriais, mas fogem de humanos e têm medo de fogo. Apenas quando famintos e desesperados os lobos atacam humanos. Nos meses frios, lobos subsistem de ratos e pequenos roedores.
A tática mais comumente empregada por lobos contra uma presa maior é o cansaço. Uma matilha de lobos cerca e persegue sua presa, investindo periodicamente sobre ela até que se canse. A morte chega rápido, pois a matilha cai sob a presa fatigada.

Macaco

Ar: 1	**Terra:** 2 Vigor: 3	**Fogo:** 2	**Água:** 2

Rolagem de Ataque: 4k2 **Rolagem de Dano:** 4k2
NA de Acerto: 20 **Feridas por Nível:** 8
Macacos são os maiores primatas em Rokugan, com os machos chegando a 1,8 m de altura, tendo envergadura de 2,4 m e pesando 180 kg ou mais. A média das fêmeas chega à metade do tamanho dos machos. Macacos se alimentam durante o dia em colinas de vegetação densa, e vivem em grupos de 10 a 20 com um macho dominante. Quando um grupo é confrontado, o macho dominante bate em seu peito e grita na tentativa de afugentar seu inimigo. Se o intruso persistir, o macaco não hesita em proteger o seu grupo, e os outros machos se juntarão a ele na luta. Macacos são mais comumente achados nas terras do Mantis, mas freqüentemente aparecem nas regiões montanhosas da costa sul.

Rapace

Ar: 2	**Terra:** 2	**Fogo:** 2 Agilidade: 3	**Água:** 2 Percepção: 4

Rolagem de Ataque: 5k3 **Rolagem de Dano:** 4k2
NA de Acerto: 25 **Feridas por Nível:** 6

Especial: Depois de perder três Níveis de Feridas, o pássaro não pode mais voar e seu NA de Acerto cai em 20.

Rapaces, ou pássaros de caça, se dividem em três grandes tipos em Rokugan: águias, falcões e gaviões. Águias são as maiores deste grupo, enquanto falcões e gaviões tendem a serem menores, porém mais agressivos. Águias são os maiores rapaces em Rokugan, medido em torno de 2 m de uma ponta de asa à outra. Suas cores são marrons e douradas, com ocasionais pintas de branco ou preto. Águias se importam com a vida, e casais podem ter até três filhotes em um ninho. Falcões e gaviões são treinados como pássaros de caça, capitalizando suas naturezas predatórias.

Raposa

Ar: 1 Reflexos 5	**Terra:** 1	**Fogo:** 1	**Água:** 1 Percepção: 3

Rolagem de Ataque: 2k2 **Rolagem de Dano:** 2k1
NA de Acerto: 25 **Feridas por Nível:** 5

Especial: Sempre foge quando atacada; tentar rastrear uma raposa adiciona +15 ao NA.

A comum raposa de cauda vermelha é freqüentemente vista nas colinas e florestas de Rokugan. Vivendo numa fiel dieta de roedores e outras criaturas pequenas, raposas são particularmente freqüentes nas terras Kitsune, escondendo-se nas exuberantes florestas de Kitsune Mori e vivendo entre os espíritos mágicos Kitsune daquele lugar. Raposas são criaturas rápidas — mais velozes que cavalos — e usam suas incríveis velocidade e astúcia para se manterem segu-

ras. É ilegal matar uma raposa dentro da Kitsune Mori, e considerado algo de extrema má sorte mata-la em qualquer outro lugar.

Texugo

Ar: 1	**Terra:** 2	**Fogo:** 1	**Água:** 2
Reflexos: 2		Agilidade: 2	
Rolagem de Ataque: 3k2			**Rolagem de Dano:** 3k2
NA de Acerto: 15			**Feridas por Nível:** 4

Especial: Um texugo que tenha perdido mais que dois Níveis completos de Feridas tentará fugir se puder, atacando indiscriminadamente qualquer coisa em seu caminho.

Texugos comuns são animais de florestas, preferindo viver suas vidas caçando vermes e raízes sob árvores velhas. São ornívoros, e comem pequenos ratos e outros roedores. Quando bravos, o texugo faz assobios e movimentos como se tentando escapar.

Tigre

Ar: 2	**Terra:** 4	**Fogo:** 2	**Água:** 5
Reflexos 4		Agilidade: 4	
Rolagem de Ataque: 5k4			**Rolagem de Dano:** 6k2
NA de Acerto: 20			**Feridas por Nível:** 10

Especial: Tigres fugirão após perderem três ou mais Níveis de Feridas.

Tigres são uma das criaturas mais perigosas de Rokugan. Habitam uma incrível variedade de habitats, desde florestas chuvosas a planícies gramadas e brejos costeiros. As listras dos tigres lhes concedem uma camuflagem, e tanto fêmeas quanto machos vivem sozinhos, geralmente. Eles protegem seus territórios ferozmente, apenas permitindo que outros tigres os encontrem durante a estação de acasalamento. Tigres podem gerar crias até três vezes por ano, de dois a quatro filhotes por ninhada.

Urso

Ar: 2	**Terra:** 4	**Fogo:** 1	**Água:** 2
		Agilidade: 4	Força: 6
Rolagem de Ataque: 4k3			**Rolagem de Dano:** 6k2
NA de Acerto: 20			**Feridas por Nível:** 10

Especial: Carapaça 1. Um urso que tenha perdido mais que dois Níveis de Feridas rola e mantém um dado adicional para ataque e dano, representando seu estado furioso. Ganha um Aumento Gratuito quando tentando ataque de Derrubada ou Agarrões.

Existem várias espécies de ursos pelo Império, mas o mais comum é o urso negro de florestas achando mais freqüentemente na Floresta Shinomen ou nas regiões montanhosas próximas a água, como a costa da Fênix. Todos os ursos são extremamente territoriais e defendem suas casas violentamente sem provocações. Viajantes são perseguidos pelas terras do urso apenas para que ele se certifique de que se foram completamente. A menos que sejam encontrados num grupo com uma fêmea e um ou dois filhotes, ursos são solitários por natureza.
Se deixados a sós, ursos são geralmente inativos e não provocam violência para qualquer coisa de fora de seus territórios. Em raros casos, ursos provam o gosto da carne humana. Tais ursos devem ser caçados e destruídos para impedi-los de matarem quaisquer camponeses e samurais que farejem.
Ursos negros podem escalar árvores para perseguirem invasores. Ursos pardos são menos comuns e tendem a adotar cavernas como seus lares. Muito mais agressivos que os ursos negros, um urso pardo normalmente tenta derrubar uma árvore, sacudindo-a, ao invés de escala-la. Um urso de pé tem cerca de 1,8 m de altura e pesa 225 kg.

Touro

Ar: 2	**Terra:** 2	**Fogo:** 1	**Água:** 2
Reflexos: 3	Vigor: 5	Agilidade: 3	Força: 5
Rolagem de Ataque: 4k3			**Rolagem de Dano:** 6k3
NA de Acerto: 20			**Feridas por Nível:** 10

Especial: Um touro que perca dois ou mais Níveis de Feridas ataca loucamente qualquer coisa à sua volta.

Os touros habitam florestas montanhosas e terrenos ásperos, e são os maiores bovinos de Rokugan. Ocasionalmente invocados como exemplos, o touro é conhecido por sua resistência e tenacidade. Um touro pode pesar cerca de 800 kg. Por natureza, o touro é tímido, mas por seu tamanho massivo ele efetivamente se defende de predadores. Como gado, bovinos têm um apurado olfato, apesar de visão e audição precárias.

Criaturas Inteligentes

As seguintes criaturas naturalmente possuem um nível de inteligência humano. Isso não inclui criaturas possessas ou criaturas aumentadas por magias ou meios sobrenaturais.

Kenku

Ar: 3	**Terra:** 4	**Fogo:** 2	**Água:** 2
			Força: 4
Rolagem de Ataque: 4k2			**Rolagem de Dano:** 6k2
NA de Acerto: 15			**Feridas por Nível:** 6

Especial: Carapaça 1. Kenkus voam ao dobro de sua capacidade normal de movimento. Todos os Kenkus podem invocar uma ilusão em si para parecerem humanos ou invisíveis, o que dura uma hora. Alguns Kenkus conseguem lançar feitiços. Trate-os como Shugenjas Soshi.

Uma raça de pássaros inteligentes do tamanho de humanos e com braços, os Kenkus interagem pouco com os outros. Kenkus são misteriosos, maliciosos e imprevisíveis. Eles são conhecidos como patrões de grandes heróis e incorrigíveis trapalhões destrutivos. Kenkus normalmente são solitários; se têm uma civilização da qual falar, eles a mantém em segredo da humanidade.

Nezumi

Ar: 1	**Terra:** 2	**Fogo:** 3	**Água:** 2
Reflexos 4	Vigor: 3		Percepção: 4
Rolagem de Ataque: 3k2			**Rolagem de Dano:** 3k2
NA de Acerto: 20			**Feridas por Nível:** 6

Especial: Equipamento variável

Uma raça de roedores bípedes, os Nezumis ou “Ratos”, uma vez criaram um vasto Império no que hoje são as Terras Sombrias. Ele ruiu pela queda de Fu Leng e a corrupção que emergiu do Poço Infecto, e agora é sucintamente lembrado até mesmo pelos próprios Nezumis. Os Ratos são imunes à Mácula das Terras Sombrias, e assim muitas tribos Nezumi fazem sua casa no reino de Fu Leng. Ironicamente, é mais seguro para eles lá do que no Império, onde muitos humanos os executam assim que são vistos ou os caçam a fim de evitarem uma “infestação” de Ratos. Como os Clãs de Rokugan, membros de diferentes tribos Nezumi podem apresentar diferenças físicas e culturais significativas. Os Nezumis geralmente usam armas rudes que consigam reaproveitar ou roubar, e fogem de qualquer luta que possa parecer desvantajosa para eles. Geralmente, apenas quando a tribo como um todo está em risco ou quando suas crias estão em perigo, um Nezumi ficará e enfrentará os adversários.

Zokujin

Ar: 3 **Terra:** 5 **Fogo:** 4 **Água:** 4
Reflexos 5

Rolagem de Ataque: 6k4 **Rolagem de Dano:** 4k1
NA de Acerto: 25 **Feridas por Nível:** 10

Especial: Carapaça 5 contra armas de pedra ou metal. Muitos têm habilidades de invocadores de feitiços como se fossem Shugenjas Tamori.

Zokujins são os repositórios vivos da paciência. Eles vivem por muito tempo e são invulneráveis à maioria das armas, então têm poucas razões para serem violentos. Ao modo de pensar deles, muitas coisas têm uma maneira de funcionarem sozinhas no final.
Essas criaturas têm um profundo conhecimento da magia da terra, e são feridos e por qualquer coisa que fira ou corrompa a terra. Os xamãs Zokujins falam de uma grande tragédia chamada "Dia do Trovão Quebrado", quando a Pedra de Sangue Branco — seu mais poderoso artefato — foi roubado e sua raça começou a ceder à barbárie. Alguns Zokujins acreditam que se pudessem encontrar a pedra, sua raça voltaria a ser grandiosa.
Zokujins podem esculpir metal e aço como se fossem de barro macio; o material simplesmente se parte ao comando deles. Eles podem se mover à metade de suas velocidades através de pedra ou metal, e ignoram armaduras de metal ou pedra quando atacando. Se o Zokujin não gastar uma rodada inteira fazendo um esforço consciente para moldar a pedra ou metal a uma nova forma, ele imediatamente retorna à sua forma anterior. Isso nunca acontece se tal ocorrência puder ferir o Zokujin.

Criaturas das Terras Sombrias

As seguintes bestas são nativas das Terras Sombrias. Elas têm variáveis níveis de inteligência, mas todas possuem a Mácula das Terras Sombrias naturalmente. Esta seção não inclui criaturas que foram Maculadas pelas Terras Sombrias mas não estão completamente sob seu controle, nem inclui os Perdidos — humanos nascidos nas Terras Sombrias ou completamente sob seu controle.

Qualquer criatura corrompida das Terras Sombrias (incluindo personagens humanos que tenham se tornado Perdidos) possui níveis da Mácula das Terras Sombrias. Diferente daqueles que são meramente Maculados (vide regras para Mácula das Terras Sombrias na pág. 216), criaturas que tenham cedido ao julgo da Mácula não sofrem mais ganho de Mácula ao ficarem nas Terras Sombrias ou uso de maho. Apenas a intervenção direta de Fu Leng ou um dramático aumento da conexão da vítima ao próprio Jigoku pode aumentar o nível de Mácula das Terras Sombrias da criatura.

Velha do Pântano

Ar: 2 **Terra:** 3 **Fogo:** 2 **Água:** 2
Reflexos 3

Rolagem de Ataque: 4k2 **Rolagem de Dano:** 2k2
NA de Acerto: 20 **Feridas por Nível:** 6
Mácula das Terras Sombrias: 5

Especial: Carapaça 1. Se uma Velha do Pântano causar Feridas num oponente com suas garras, o oponente tem 2 em 10 chances de contrair uma doença. A doença é permanente até ser tratada por um curandeiro ou magia curativa de um shugenja, e causa febre, bolhas, e a perda de um nível de Vigor por semana.

A forma natural de uma Velha do Pântano é a de uma repugnante velha verde com garras afiadas e dentes pontudos. Ela sobrevive roubando a pele de vítimas humanas, especialmente as de belas mulheres jovens. Ela veste a pele como uma roupa, e pode se disfarçar como se fosse a vítima por curtos períodos de tempo.

Goblin

Ar: 1 **Terra:** 2 **Fogo:** 2 **Água:** 1
Reflexos 3

Rolagem de Ataque: 3k2 **Rolagem de Dano:** 2k2
NA de Acerto: 10 **Feridas por Nível:** 6
Mácula das Terras Sombrias: 2

Goblins são achados pelas Terras Sombrias. Essas criaturas insalubres habitam qualquer região das Terras Corrompidas, das planícies desoladas, aos pântanos fedorentos e lodosos. Eles são excepcionalmente resistentes e adaptáveis — a sobrevivência deles depende disso, já que são fracos demais para lutarem por seus territórios com qualquer outro nativo das Terras Sombrias.

Goblin Xamã

Ar: 1 **Terra:** 3 **Fogo:** 2 **Água:** 2
Reflexos 3

Rolagem de Ataque: 3k2 **Rolagem de Dano:** 2k2
NA de Acerto: 10 **Feridas por Nível:** 7
Mácula das Terras Sombrias: 3

Especial: Xamãs Goblins praticam uma forma primitiva de magia que lembra a maho, assim como praticam a própria maho. Eles usam as regras para maho na pág. 221. Xamãs Goblins normalmente têm Nível de Escola 1.

Goblins não são muito bons em magia, faltos em concentração e disciplina que torna os maho-tsukais (ou qualquer invocador de feitiços) eficaz. Cada vez que um xamã goblin tentar invocar um feitiço, aumente seu NA em pelo menos 5 ou por 10 se está tentando fazer algo complicado — como andar, ou se lembrar para onde estava mirando.

Goblin Guerreiro

Ar: 1 **Terra:** 3 **Fogo:** 3 **Água:** 2
Reflexos 3

Rolagem de Ataque: 5k3 **Rolagem de Dano:** 5k2
NA de Acerto: 15 **Feridas por Nível:** 8
Mácula das Terras Sombrias: 4

Especial: Pode estar equipado com armadura.

Guerreiros Goblins são maiores e mais inteligentes que suas contrapartes. Eles são astutos o bastante para saberem vestir armaduras e golpear com espadas deixadas por bushis mortos quando goblins investem sob os castelos do Caranguejo, os Guerreiros sempre lideram o caminho.

Kansen Menor

Ar: 3 **Terra:** 2 **Fogo:** 3 **Água:** 2
Vontade: 4 Percepção: 3

Rolagem de Ataque: 4k3 **Rolagem de Dano:** 4k2
NA de Acerto: 20 **Feridas por Nível:** 5
Mácula das Terras Sombrias: 5

Especial: Invulnerabilidade (exceto Cristal e Jade), Medo 1. Kansens Menores sabem até 4 feitiços Maho e os invocam como se fossem shugenjas com um Nível de Escola 2.

Kansen Maior

Ar: 4 **Terra:** 3 **Fogo:** 4 **Água:** 3
Vontade: 4 Percepção: 4

Rolagem de Ataque: 6k4 **Rolagem de Dano:** 5k3
NA de Acerto: 25 **Feridas por Nível:** 7
Mácula das Terras Sombrias: 8

Especial: Invulnerabilidade (exceto Jade), Medo 3. Kansens Maiores sabem até 10 feitiços Maho e os invocam como se fossem shugenjas com um Nível de Escola 4.

Kansens são espíritos elementais corrompidos que foram tocados pelo Jigoku. Como os kamis, eles tipicamente agem invisivelmente exceto quando invocados por um conjurador de feitiços. Diferentemente de suas contrapartes puras, eles são muito mais propícios a fazerem de suas presenças algo desagradável ou mesmo monótona. Nas Terras Sombrias, kansens tendem a recorrerem à magia profana do Jigoku. Não sendo possível, eles manipulam o ambiente ao redor de um personagem para que sua jornada invoque criaturas das Terras Sombrias mais poderosas na área. Kansens menores sabem que normalmente não são páreos para shugenjas furiosos, e tentam cansa-los constantemente. Kansens maiores são mais confiantes em suas habilidades de superar alguém que caiam em seus truques — felizmente, eles são raramente vistos nas Terras Sombrias, apesar deles se tornarem mais freqüentes à medida que se aproxima-se do Poço Infecto de Fu Leng. Kansens preferem cansar seus alvos do que um confronto direto.

Fora das Terras Sombrias, kansens maiores são virtualmente inexistentes, e a presença é kansens menores é normalmente o resultado de um novato nos caminhos da maho tentando fazer um feitiço ou ritual. Tais kansens menores se contentam em assombrar um pequeno vilarejo, casa ou até mesmo uma cidade mediana se acreditarem que podem causar problemas sem chamar a atenção de um shugenja ou monge que os baniria.

Nikumizu

Ar: 1	**Terra:** 1	**Fogo:** 1	**Água:** 1
Reflexos 3			

Rolagem de Ataque: 1k1 **Rolagem de Dano:** N/A
NA de Acerto: 15 **Feridas por Nível:** 1
Mácula das Terras Sombrias: 1

Especial: Quando um nikumizu entrou para debaixo da pele de um oponente seu ataque é automaticamente bem sucedido, e causa 4 Feridas por turno. Uma vez que lá, só pode ser removido por um personagem que possua a Perícia Medicina. O procedimento causa 2k2 Feridas ao receptor até que o nikumizu seja removido.

Nikumizus são pequenos e parecidos com raízes, com o tamanho aproximado do indicador de um adulto. Eles se esgueiram em cavidades úmidas e escuras: entre rochas, pântanos ou árvores mortas. Eles são verminóides, com uma fina e frágil concha que pode ser facilmente esmagada pelo punho de uma pessoa. Suas bocas são projetadas para perfurarem e escavarem a carne. Se um nikumizu conseguir se pôr abaixo da pele, ele começa a se alimentar do tecido muscular, começando por onde entrou (normalmente em algum lugar dos membros ou extremidades) e se movendo para o dorso em média a 7,5 cm por minuto. Enquanto esta dolorosa refeição continuar, as porções afetadas do corpo da vítima se tornam inúteis. Isso pode se tornar permanente, exceto que uma cura mágica seja empregada.

Ogro

Ar: 1	**Terra:** 4	**Fogo:** 3	**Água:** 2
Reflexos: 3	Vigor: 6		Força: 7

Rolagem de Ataque: 5k3 **Rolagem de Dano:** 8k3
NA de Acerto: 20 **Feridas por Nível:** 12
Mácula das Terras Sombrias: 6

Especial: Medo 2. Carapaça 2

Apesar de grandes e fortes (e muito mais inteligentes que seus primos menores), ogros perdem certas vantagens aos humanos por natureza. Eles não têm estrutura social e não conseguem organizar grandes grupos. Eles não têm perícias para fazer ferramentas, sobrevivendo de caça ou criminalidade. E suas táticas de batalha — apesar de aterrorizantes — não têm requinte, e samurais talentosos podem vir a encontrarem meios de derrota-los. Ogros são criaturas solitárias, apenas se reunindo em tempos de grande agitação. Eles subsistem por viajantes, ou caçando grandes bestas que povoam as Terras Sombrias. De todas as criaturas de Fu Leng, ele são os mais freqüentemente encontrados em Rokugan, já que seus pequenos números os ajudam a penetrar as defesas do Caranguejo.

Oni no Ugulu

Ar: 1	**Terra:** 6	**Fogo:** 2	**Água:** 2
		Agilidade: 4	Força: 8

Rolagem de Ataque: 4k2 **Rolagem de Dano:** 8k3
NA de Acerto: 10 **Feridas por Nível:** 12
Mácula das Terras Sombrias: 6

Especial: Medo 3. Carapaça 2. Imune a todas as flechas perfuradoras de armadura. Cada Ugulu é imune a um ou mais feitiços. Cada Oni é diferente, e cabe ao MJ escolher a quais feitiços cada um deles é imune.

Chegando a quase 9 m de altura, um Oni no Ugulu é um bruto grande e feio com temperamento sórdido. Seus passos tremem o chão e seus berros e risadas ecoam pela terra enquanto ele se aproxima. Ele tem uma espessa pele roxa, coberta com cabelos grossos. Flechas normais parecem inofensivas a ele, apesar de perfuradoras de armaduras conseguirem penetra-lo se disparadas de perto. Com seu seus grandes chifres, olhos brilhantes e língua como uma serpente de chamas, Oni no Ugulu impõe o terror em todos que põem seus olhos sobre ele. Ele ataca principalmente com suas massivas mãos com garras. Um ataque sólido pode reduzir os ossos de um homem a pó. Enquanto lhe falta perícia e cunho estratégico, sua força e vigor são grandes, e pode ser necessário uma dúzia ou mais de homens para derruba-lo. Os rokuganis ainda não descobrir sua imunidade mágica variável e crêem que sejam vulneráveis a qualquer ataque mágico. Aqueles que descobriram o verdadeiro funcionamento dessa questão geralmente não voltaram em condições de reportar suas descobertas ao Império.

Oni Típico

Ar: 1	**Terra:** 2	**Fogo:** 2	**Água:** 1
Reflexos 3	Vigor: 4	Agilidade: 4	Força: 5

Rolagem de Ataque: 5k3 **Rolagem de Dano:** 6k3
NA de Acerto: 15 **Feridas por Nível:** 6
Mácula das Terras Sombrias: 6

Especial: Carapaça 3 (exceto Cristal, Jade), Medo 2. Podem possuir qualquer quantia entre zero e três Poderes Menores das Terras Sombrias

Muitos Onis ganham forma física no Reino dos Mortais como crias de algum Oni Soberano ou por serem invocados do próprio Jigoku por alguém que queira compartilhar seu nome em troca de poder. Em ambos os casos, a motivação de um Oni e sua localização são praticamente ilimitados, apesar de serem mais comumente encontrados nas Terras Sombrias. Normalmente, Onis invocados permanecem em Rokugan por um período de servidão e pouco depois de receberem suas liberdades de seus mestres. Um Oni recém-liberto geralmente expressa sua alegria por destruição gratuita, e só então migra para as Terras Sombrias.

A personalidade de um Oni está ligada à sua natureza bestial — é uma expressão viva da vontade do Jigoku — mas pode ser influenciada pela personalidade do Oni Soberano ou do maho-tsukai que o trouxe ao mundo mortal. As crias de um Soberano tendem a terem a exata natureza de seus mestres, enquanto Onis invocados se tornam mais e mis como seu invocador por quanto mais os dois coexistirem.

Troll

Ar: 1	**Terra:** 3	**Fogo:** 1	**Água:** 2
Reflexos 3	Vigor: 5		Força: 5

Rolagem de Ataque: 5k3 **Rolagem de Dano:** 6k2
NA de Acerto: 25 **Feridas por Nível:** 10
Mácula das Terras Sombrias: 5

Especial: Carapaça 1

Os verdes, molengas mas poderosos trolls preferem atacar em emboscadas, e são mais propícios a serem encontrados nas partes pantanosas das Terras Sombrias e só então passando cuidadosamente para Rokugan. Se confrontados com inimigos superiores, os trolls desaparecem e permanecem fora de vista até que seus inimigos tenham ido embora. Eles lutam com toda ferocidade até que ao menos um dos seus tenha sido morto. Quando viajando pelos pântanos das Terras Sombrias, é imperativo manter constante vigilância contra esses perigosos inimigos, e manter o maior campo de visão possível.

Morto-Vivo

Ar: 0	**Terra:** 0 Vigor: 3	**Fogo:** 1 Agilidade: 2	**Água:** 1 Força: 4

Rolagem de Ataque: 3k2 **Rolagem de Dano:** 5k2
NA de Acerto: 5 **Feridas por Nível:** N/A
Mácula das Terras Sombrias: 4

Especial: Medo 4. Carapaça 3 contra armas de corte. Mortos-vivos não têm Níveis de Feridas, mas ao invés disso são destruídos quando atingem 70 Feridas totais ou despedaçados como descrito abaixo.

Sempre que um morto-vivo sofrer 15 ou mais Feridas por apenas um golpe, ele perde um membro ao acaso:

1-2 Braço esquerdo	3-4 Braço direito
5-6 Perna esquerda	7-8 Perna direita
9 cortar ao meio	10 decapitado

Se um morto-vivo perder um braço ou perna, o braço ou perna se arrasta atrás dele, o mais rápido que puder. O morto-vivo não pode recolocar o membro. Se for um braço, a mão tenta atacar qualquer um ao seu alcance. Se um morto-vivo for cortado ao meio, a metade de cima continua a rastejar atrás de seus alvos. Um morto-vivo decapitado entra em colapso e se dissolve em gosma negra na manhã seguinte.

PNJ's Humanos

Esta seção detalha os PNJ's amplamente variados que podem ser normalmente encontrados. Esses não devem servir como referência ao Mestre de Jogo caso necessite de um encontro. Isso não inclui personagens típicos dos Clãs.

Cortesão Típico

Ar: 3 At.: 4	**Terra:** 2	**Fogo:** 2 Intel.: 3	**Água:** 2	**Vácuo:** 3

Rolagem de Ataque: 2k2 **Rolagem de Dano:** 1k1
NA de Acerto: 10 **Feridas por Nível:** 4

Bushi Típico

Ar: 2 Refl.: 3	**Terra:** 3	**Fogo:** 2 Agil.: 4	**Água:** 3	**Vácuo:** 3

Rolagem de Ataque: 7k4 **Rolagem de Dano:** 5k2
NA de Acerto: 15 **Feridas por Nível:** 6

Bandido Típico

Ar: 2 Refl.: 4	**Terra:** 2 Vigor: 3	**Fogo:** 2 Agil.: 4	**Água:** 2 Força: 3	**Vácuo:** 3

Rolagem de Ataque: 8k4 **Rolagem de Dano:** 5k2
NA de Acerto: 15 **Feridas por Nível:** 4

Ninja Típico

Ar: 3 Refl.: 4	**Terra:** 2	**Fogo:** 3 Agil.: 3	**Água:** 2	**Vácuo:** 3

Rolagem de Ataque: 8k4 **Rolagem de Dano:** 4k2
NA de Acerto: 25 **Feridas por Nível:** 4

Rokugan: Eras de Jogo

O Império de Rokugan tem uma longa e distinta história. Por uma década, jogadores e designers teceram sua história, e mais de um milênio da história do Império foi descrita. Isso oferece uma riqueza de possibilidades. Jogadores e MJ's não precisam se sentir restritos aos períodos de tempo "canônicos" apresentados nesse livro. A seguinte seção oferece aos jogadores uma variedade de cenários alternativos e épocas para uma campanha de L5A.

Amanhecer do Império

Datas Aproximadas: Pré-história até cerca de 50
Imperador: Hantei, Hantei Genji
Campeões dos Clãs Maiores: Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo
Personagens Notáveis: Shinsei, vários fundadores de famílias
Maiores Alianças: Todos os clãs são aliados
Maiores Conflitos: Império/Terras Sombrias

Notas: Os Kamis nascem de Lorde Sol e Lady Lua, mas são consumidos pelo seu invejoso pai em seguida. Hantei é o único poupado e liberta seus irmãos, que caem na terra e se tornam mortais. Um torneio é feito para ver quem deve governar, e Hantei sai vitorioso. Cada Kami restante funda um Clã Maior, reunindo mortais sob suas bandeiras e reclamando terras para governarem em nome do Imperador. O Kami Negro retorna do Jigoku com um vasto exército de criaturas corrompidas e cerca o Império de Hantei. Os Clãs não conseguem detê-lo até que um monge chamado Shinsei aparece e leva um mortal de cada clã, os Sete Trovões, para derrotar Fu Leng no Dia do Trovão. O exército de Fu Leng se retira para as terras corrompidas pela sua aparição, chamadas de Terras Sombrias. O Clã Caranguejo de Hida começa a se proteger contra a nova invasão, e o Clã Ki-Rin de Shinjo deixa Rokugan para investigar o mundo desconhecido.

Considerações Mecânicas: Muitas famílias (Toritaka, Asahina, Daidoji, Kitsuki, Horiuchi, Moto) não existem. Os Yasuki são uma família da Garça. O Mantis e a Raposa são fundados não muito depois do Dia do Trovão, mas nenhum outro clã menor ainda existe. Técnicas acima de Nível 3 não existem exceto quando praticadas pelos fundadores das famílias. Samurais excepcionais podem alterar a história e se tornarem fundadores de famílias por direito. Todas as armas de aço são geralmente de menor qualidade e rolam um dado a menos de dano.

Reinado Gozoku

Datas Aproximadas: 370-445
Imperador: Hantei Fujiwa (V), Hantei Kusada (VI), Hantei Yugozohime (VII)
Campeões dos Clãs Maiores: Hida Tadaka, Doji Raigu, Togashi (Hikaru), Matsu Itagi, Shiba Toshiken, Bayushi Atsuki
Personagens Notáveis: A Tríade Gozoku (Bayushi Atsuki, Shiba Gaijushuko, Doji Raigu); Capitão Hawthorne de Thrane
Maiores Alianças: Garça/Fênix/Escorpião
Maiores Conflitos: Leais/Gozoku, Império/Gaijins

Notas: Apesar de nomeada pelos Gozoku, esta era também abrange o esforço do Império contra forças estrangeiras na forma dos embaixadores gaijins em Otosan Uchi. A primeira guerra Yasuki também surge nesse período. Os três líderes Gozoku usam rapto e chantagem para usurparem o controle de Rokugan dos dois Imperadores sucedidos, e fazem reformas sociais progressistas durante seus reinos. Hantei Kusada envia a Irmandade de Shinsei contra do Gozoku. Os Gozoku punem os monges, irritando os camponeses, que amam a Irmandade, e começam a virar a opinião popular contra

os Gozoku. Os filhos de Kusada são exilados para vários lugares, e Yugozohime vai para o Leão. Ela retorna e reclama o trono à força, desmantelando os Gozoku logo depois. Cinco anos após sua coroação, embaixadores gaijins se chegam em Otosan Uchi e são bem-vindos. Dois anos depois, eles recebem ordens para irem embora. A luta explode e a Cidade Imperial se torna uma zona de guerra. Os gaijins são derrotados, mas não antes que o Capitão Garen Hawtorne mate a Imperatriz e seja consumido pelas Terras Sombrias no Mar das Sombras.

Considerações Mecânicas: Os Yasuki deixam a Garça pra se juntarem ao Caranguejo. O Clã Pardal é criado durante o reinado Gozoku, e o Clã Serpente é destruído. O Campeão do Mantis, Gusai, recebe o nome de família Gusai e é então imediatamente executado por sua arrogância. O Clã Tartaruga é criado pelo sucessor de Yugozohime em reconhecimento ao seu papel na batalha. Armas e equipamentos gaijins são mais facilmente achados durante essa época, inclusive armas de fogo que ilicitamente entram no Império.

Segunda Ascensão de Iuchiban

Datas Aproximadas: 715-750
Imperador: Hantei XI
Campeões dos Clãs Maiores: Hida Banuken, Doji Daisetsu, Togashi Shotaro, Akodo Gaijuko, Shiba Esai, Bayushi Tenburo
Personagens Notáveis: Iuchiban, o Primeiro Orador de Sangue; Reichin, batedor ronin
Maiores Alianças: Nenhuma relevante
Maiores Conflitos: Império/Oradores de Sangue

Notas: Tido como destruído anos antes, tanto o feiticeiro maligno Iuchiban e seu imediato Asahina Yajinden fogem para o Império como espíritos desencarnados, capazes de possuírem novos corpos sempre que desejarem. Iuchiban planeja seu retorno cuidadosamente, ordenando seus seguidores a formarem um grande exército de cadáveres perto do Rio Dormente. Um ise zumi misticamente detecta o espírito de Iuchiban e os clãs rapidamente se movem para elimina-lo. Por fim, os exércitos dos clãs enfrentam Iuchiban e uma vasta legião de mortos-vivos no Rio Dormente. A perda de vidas é imensa, mas o espírito de Iuchiban é novamente aprisionado. Após a batalha, o Clã Lebre é formado como recompensa ao batedor ronin Reichin.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Era Pré-Golpe do Escorpião

Datas Aproximadas: 1100-1124
Imperador: Hantei XXXVII
Campeões dos Clãs Maiores: Hida Kisada, Doji Satsume, Togashi Yokuni, Akodo Arasou/Akodo Toturi, Shiba Ujimitsu, Bayushi Shoju, Shinjo Yokatsu
Personagens Notáveis: Kitsuki Kaagi, Magistrado do Clã Dragão; Doji Satsume, Campeão de Esmeralda; Akodo Kage, reverenciado sensei do Leão; Tsuruchi, daimyo do Clã Vespa e membro da Aliança dos Três Homens
Maiores Alianças: Aliança dos Três Homens (Clãs Raposa, Pardal e Vespa)
Maiores Conflitos: Leão/Garça, Caranguejo/Terras Sombrias

Notas: Um raro período de relativa paz, o reinado de Hantei XXXVII é muito tranqüilo exceto pelas ocasionais disputas de fronteiras. A ameaça de conflito aberto sempre está presente, porém, e o Imperador logo se enche das constantes discussões de seus Campeões. Ele fica mais dependente do conselho de seu amigo Bayushi Shoju. As Terras Sombrias lentamente aumentam seu poder, preparando-se para o próximo Dia do Trovão (do qual o Império está inconsciente). Uma guerra de ópio destrói Ryoko Owari Toshi com três cartéis controlados pelo Escorpião disputam o controle do mercado. Liderados por homens como Doji Satsume e Iaswa Tsuke, Mestre do Fogo, os Magistrados de Esmeralda mantêm um pulso firme na atividade criminal. Um senhor menor da Garça, Tsume Retsu, lança um vitorioso ataque nas posses do Leão próximas à fronteira com a Garça, prendendo-as e eliminando os Goseki, família vassala dos Akodo, exponencialmente aumentando a tensão fronteiriça no processo.

Considerações Mecânicas: Esta era é o ambiente padrão para os livros da Primeira Edição.

A Guerra dos Clãs

Datas Aproximadas: 1124-1124
Imperador: Hantei XXIX
Campeões dos Clãs Maiores: Hida Kisada, Doji Hoturi, Togashi Yokuni, Matsu Tsuko, Shiba Ujimitsu, Bayushi Shoju, Shinjo Yokatsu
Personagens Notáveis: O Ronin Encapuzado, herdeiro de Shinsei; Fu Leng, o Kami Negro; Toturi, o amaldiçoado Campeão do Leão; Yoritomo, Filho das Tempestades e Campeão do Clã Mantis; os Sete Trovões (Hida Yakamo, Doji Hoturi, Mirumoto Hitomi, Toturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kachiko e Otaku Kamoko)
Maiores Alianças: Caranguejo/Terras Sombrias, Garça/Mantis, Nagas/Dragão/Ronins
Maiores Conflitos: Caranguejo/Garça, Império/Terras Sombrias, Leão/Garça

Notas: A Guerra dos Clãs é um dos maiores conflitos na história de Rokugan, e possivelmente o que chegou mais perto de arruinar o Império. Sua fundação começa com a tentativa de golpe do Clã Escorpião em 1126 e dura até a derrota de Fu Leng em1128. Campanhas ambientadas nessa época devem enfatizar o período de incrível caos enquanto todo clã luta contra todos os outros. Conflitos são mais comuns, a princípio, nas porções sul de Rokugan, mas rapidamente se espalham. O Escorpião age em segredo em números significativos, disfarçados como ronins. Os Nagas logo despertam e aparecem com freqüência nos limites ao sul, movendo-se gradualmente para as terras do Unicórnio. A Batalha do Estreito Beiden e a Batalha de Otosan Uchi são duas das maiores batalhas já lutadas.

Considerações Mecânicas: O Mantis se torna Clã Maior depois do Dia do Trovão. As famílias Hitomi e Yoritomo são criadas. Essa era é descrita em detalhes no livro *Tempo do Vácuo*. Essa era é o cenário padrão para os livros da Segunda Edição.

O Imperador Escondido/ Guerra Contra a Escuridão

Datas Aproximadas: 1130-1133
Imperador: Toturi I, Takuan (regente)
Campeões dos Clãs Maiores: Hida Yakamo/Hida O-Ushi, Doji Kuwanan, Hitomi/Togashi Hoshi, Ikoma Tsanuri, Yoritomo, Shiba Tsukune, Bayushi Kachiko, Shinjo Yokatsu/Moto Gaheris
Personagens Notáveis: Goju Adorai, campeão do Nada; Ginawa, ronin vassalo de Toturi; Kage, Meste Kolat exilado; Matsu Hiroru, ninja
Maiores Alianças: Caranguejo/Leão
Maiores Conflitos: Garça/Mantis, Leão/Unicórnio, Mantis/Fênix, Império/Escuridão, Dragão/Nagas

Notas: Vide o Tomo da Terra para um calendário detalhado dos eventos desse período. Comece em “Desaparecimento de Toturi I”, pág. 16, e leia até “A Batalha do Portal do Esquecimento” pág. 19. Para maiores informações, por favor, consulte o livro *O Imperador Escondido*.

A Guerra dos Espíritos

Datas Aproximadas: 1138-1150
Imperador: Toturi I
Campeões dos Clãs Maiores: Hida O-Ushi, Kakita Kaiten (regente), Togashi Hoshi, Kitsu Motso, Yoritomo Aramasu, Shiba Tsukune, Bayushi Yojiro, Moto Gaheris
Personagens Notáveis: Hantei XVI, o Crisântemo de Aço; Hida Tsuneo, o Caranguejo de Pedra; Agasha Tamori, Oráculo Negro do Fogo
Maiores Alianças: Nenhum tratado significativo
Maiores Conflitos: Leais/Tradicionalistas

Notas: Depois de milhares de espíritos retornarem a Rokugan durante a Batalha do Portal do Esquecimento, o déspota Hantei XVI reúne um exército de espíritos e começa uma campanha para reclamar o trono. O Império inteiro tem lealdades divididas, e samurais de todos os clãs se juntam a Hantei contra Toturi. O insidioso Crisântemo de Aço pune indiscriminadamente aqueles que não são leais a ele, usando táticas desonradas com grande efeito sobre o Unicórnio e outros. Ele, juntamente com seu general Hida Tsuneo e Agasha Tamori, raptam um grande número de crianças da Fênix e chantageia o clã para ajuda-lo. Uma astuta armadilha feita pelo Escorpião, Garça e Fênix chama os exércitos de Hantei para o Estreito Beiden, e então a desmorona, esmagando-os. Um tratado é assinado em seguida.

Considerações Mecânicas: A família Tamori é criada como parte do tratado entre Hantei e Toturi I. A maioria das forças Tradicionalistas são comprometidas aos espíritos e retornadas pelo Portal do Esquecimento (vide o livro *Fortunas & Ventos* para dados de tais espíritos).

A Era dos Quatro Ventos

Datas Aproximadas: 1158-1165
Imperador: Toturi I, Toturi II, Toturi III
Campeões dos Clãs Maiores: Hida Kuroda/Hida Kuon, Doji Kurohito, Togashi Hoshi/Togashi Satsu, Matsu Nimuro, Yoritomo Kitao/Yoritomo Kumiko, Shiba Mirabu, Bayushi Yojiro/Bayushi Sunetra, Moto Chagatai
Personagens Notáveis: Akodo Kaneka, o Bastardo; Hantei Naseru, a Bigorna; Toturi Sezaru, o Lobo; Toturi Tsudao, a Espada; Daigotsu, o Campeão Negro de Fu Leng
Maiores Alianças: Dragão/Escorpião, Leão/Fênix
Maiores Conflitos: Caranguejo/Garça, Dragão/Fênix, Império/Terras Sombrias, Mantis/Mantis, Escorpião/Escorpião

Notas: Mais informações a respeito da Era dos Quatro Ventos estão chegando no próximo lançamento do RPG de LCA, o livro *Era Lótus*. O Imperador Toturi I morre sob circunstâncias misteriosas sem declarar herdeiro. Seus quatro filhos disputam o controle do Império: Kaneka, Naseru e Tsudao começam a reunir forças enquanto Sezaru incansavelmente caça o assassino de seu pai. O Caranguejo e a Garça se lançam à guerra pelas províncias Yasuki quando o daimyo da família morre sem herdeiro. O Dragão e a Fênix igualmente entram em guerra quando refugiados do Dragão, fugindo de uma erupção vulcânica, invadem as terras ocidentais da Fênix. Daigotsu consegue invadir Otosan Uchi e abrir um portal espiritual para que Fu Leng possa entrar nos Paraísos Celestiais. Kaneka se declara o Shogun, e Tsudao de autoproclama Imperatriz. Guerras civis dentro do Mantis e Escorpião limitam a habilidade dos clãs em participarem de afazeres importantes. Os Quatro Ventos põem suas diferenças de lado quando sua mãe — a Oráculo do Vácuo e Imperatriz de Rokugan, Kaede — retorna para Rokugan, e partem para enfrentar Daigotsu nas Terras Sombrias. Tsudao e Daigotsu são mortos na luta. Fu Leng é expulso dos Céus, e Naseru se torna o Imperador Toturi III, enquanto Sezaru e Kaneka se juntam ao Clã Fênix.

Cenários Alternativos

Apesar da franquia de Lenda dos Cinco Anéis ter estabelecido uma história e narrativa que está evoluindo atualmente, os MJ's não são obrigados a reconhecer qualquer parte dela. Os MJ's são incentivados a mudarem qualquer elemento da ambientação que sirva melhor às suas necessidades. Um exemplo de cenário que muda os maiores detalhes é Mil Anos de Escuridão, exibido na expansão do Card Game de mesmo nome.

Os Mil Anos de Escuridão

Datas Aproximadas: 1128+
Imperador: Fu Leng
Campeões dos Clãs Maiores: Hida Yakamo, Daidoji Uji, Mirumoto Hitomi (corrompida pela Escuridão Enganosa), Ikoma Ujikai (corrompido pelas Terras Sombrias), Shiba Tsukune, Bayushi Aramoro (líder padrão), Moto Kumari
Personagens Notáveis: Toturi, o Leão Negro; Hoturi, o Sem Coração
Maiores Alianças: Todos os clãs sobreviventes são aliados
Maiores Conflitos: Império de Fu Leng/Clãs Maiores sobreviventes

Notas: No Segundo Dia do Trovão, Fu Leng foi vitorioso. Muitos Trovões morreram, e aqueles que sobreviveram se viram caçados pelo Império das Trevas. O Dragão se exila nas montanhas, usando a influência de Hitomi sob a Escuridão Enganosa para se esconderem do alcance de Fu Leng. A Fênix e a Garça são praticamente dizimadas, enquanto o Leão não se põe junto às forças Imperial. Toturi reúne os sobreviventes restantes e marchas com as forças aliadas para as Ilhas do Mantis, um bastião de pureza num mundo corrompido. Fu Leng envia seus exércitos contra as ilhas, matando Toturi. O filho de Toturi, Kaneka chega e vinga seu pai e a rebelião vive.

Considerações Mecânicas: A gritante corrupção que este ambiente causa dificulta que shugenjas invoquem feitiços. NA's para quaisquer feitiços são ao menos +5. Furtividade não é mais uma Perícia Baixa, mas um meio de sobrevivência.

Geografia de Rokugan

As Terras do Caranguejo

Capital: Kyuden Hida
População: Aproximadamente 4.610.000 (258.000 samurais)
Importa: Jade
Exporta: Ferro, matérias-prima

C 1 — Shiro Kaotsuki no Higashi (Castelo da Face Leste): Este castelo setentrional abriga vários empreendedores diplomáticos do Caranguejo. Sua distância das Terras Sombrias ajuda o Caranguejo a garantir a segurança de seus visitantes. O castelo também serve como um centro maior de coleta de madeira para o clã, pois os Nagas deram permissão ao clã para colher da Floresta Shinomen ao norte antes que retornassem ao sono. Tribos setentrionais de Nezumis já negociaram com o Caranguejo por este castelo, mas abandonaram a área depois que os Nagas acordaram e não retornaram.

C 2 — Sentinela do Leste: Esta torre antecede a Muralha do Carpinteiro e já serviu como guarda setentrional. Quando fogueiras de aviso surgem ao sul, guardas daqui se apressam ao norte e avisam de um ataque das Terras Sombrias. Tecnicamente, o propósito da torre ainda é o mesmo, mas a Muralha do Carpinteiro a deixou praticamente inútil. Desde que a muralha foi construída, esta torre tem ficado abandonada, seu propósito sendo cumprido por uma estrutura muito maior. Dos guardas que aqui servem, muitos são criminosos, samurais desonrados ou que caíram em desfavor. Uma determinação para cá é uma grande desonra, pois os samurais

estão localizados no meio da mata das terras do Caranguejo ao invés de estarem onde a verdadeira batalha ocorre.

C 3 — Kamisori sano Yoake Shiro (Castelo da Navalha do Amanhecer): O limite norte da Muralha Kaiu é ancorado aqui, uma estóica fortaleza de pedra espremida entre duas colinas. Ataques das Terras Sombrias são mais raros no Navalha do Amanhecer do que em qualquer outro lugar, e tropas alojadas aqui servem como reservistas. Samurais dos outros clãs procurando fazer um nome para si também são alojados no Navalha do Amanhecer, pois o Caranguejo não permite estrangeiros muito penetrados em suas defesas. O terreno ao redor do castelo o faz uma localização ideal para missões nas Terras Sombrias, então batedores Hiruma o freqüentam.

C 4 — Kaiu Shiro (Castelo do Carpinteiro): Kaiu Shiro abriga a família Kaiu e é o lar dos maiores ferreiros de Rokugan. Os Kaiu mantêm a Grande Muralha daqui, melhorando suas defesas e construindo novas máquinas de cerco. Projetos adornam as paredes do castelo, e forjas improvisadas dominam o pátio principal. As planícies ao redor de Kaiu Shiro são cobertas de balistas e catapultas esperando para serem levadas para a Muralha. Abaixo do castelo reside uma série de passagens secretas e catacumbas atravessando a Muralha Kaiu, e dando em várias localizações secretas nas Terras Sombrias. Batedores do Caranguejo usam as passagens para entrar no reino corrompido, reportando qualquer desenvolvimento significativo. As entradas também servem como atrativos para espiões que queiram voltar às terras do sol.

C 5 — Kuda Mura: Kuda Mura é um vilarejo tranqüilo, um dos poucos nas terras do Caranguejo que tem terra arável para plantio. Este vilarejo é muito valorizado pelos Hida, que normalmente mantêm seus magistrados por perto no caso de um ataque do norte. Se o vilarejo de Kuda Mura for destruído, a produção de comida do Caranguejo seria dividida ao meio.

C 6 — Maemikake: Esta cidade é vagamente uma cidade, e muito maior que qualquer vilarejo do Caranguejo. Já foi governada pelos Hiruma e ficou sob controle dos Toritaka depois que os Hiruma voltaram às suas terras ancestrais.

C 7 — Midaki sano Mura (Vilarejo da Árvore Alta): O Vilarejo Árvore Alta é primariamente uma cidade mineradora. Poucas mulheres ou famílias vivem aqui; muitos dos samurais e heimins que trabalham nas minas próximas. Alguns dizem que o espírito das Montanhas Crepúsculo, o Shakoki Dogu, assombra esse vilarejo à noite, habitando fogos-fátuos que brilham pelas montanhas. Poucos do vilarejo sentem vontade de viajar pelas montanhas, e ninguém caminha à noite — nem mesmo nas ruas do vilarejo, e certamente não nas minas.

C 8 — Kakita Bogu (Sopro de Kakita): Este vilarejo, batizado durante o tempo que o Caranguejo era hostil à Garça, está no limite de um banco de sal, e cheiro por si só mantém muitos samurais longe das humildes tendas dos camponeses. Os camponeses que vivem aqui o fazem trabalhando em metais ou pedras trazidas do norte por Midaki sano Mura, e são excelentes escultores e metalúrgicos. Eles têm poucos visitantes.

C 9 — Nagaki Aruki (Longa Caminhada): Este grande vilarejo é um vital centro de comércio para mineradores e outros artesões das Montanhas Crepúsculo e das terras orientais do Caranguejo. Muitas construções são lares e lojas dos artesãos; e outros estão espalhados pelas fazendas em pequenas poças de civilização cercadas por pontes sob campos de arroz pouco irrigados. O nome e "Longa Caminhada" vem da necessidade de se caminhar várias milhas sobre essas pontes arqueadas, afim de se encontrar uma loja ou pessoa em particular que você esteja procurando. A cidade se espalha por 5 km².

C 10 — Nishiyama Mura (Vilarejo da Montanha Oeste): Nishiyama é a segunda de duas pequenas cidades localizadas na Muralha acima das Montanhas Oceânicas. Nishiyama repousa no lado oeste de uma série de cavernas naturais e complexos caminhos subterrâneos entre os dois vilarejos que levam a Higashiyama, ao leste. Apesar de haver uma estrada entre os dois vilarejos, viajar pelas passagens demora apenas metade do tempo de viagem nas tortuosas estradas montanhosas, e nunca é bloqueado pela neve que fecha a estrada sob o solo por quase metade do ano.

C 11 — Shiro Kuni (Castelo da Nação): Esta fortaleza é o coração das defesas do Caranguejo contra as Terras Sombrias. O imenso castelo acomoda um exército inteiro, e comanda uma imponente vista das terras ao seu redor. Os generais do Caranguejo planejam suas estratégias aqui, enquanto mensageiros estão a postos para transmitir suas ordens pelas estradas que se espalham ao longo da Muralha do Carpinteiro. Um pequeno exército de bushis está sempre estacionado aqui, servindo como âncora para a grande Muralha e uma defesa contra qualquer criatura das Terras Sombrias que veja o castelo como um elo fraco na defesa do Caranguejo.

C 12 — Higashiyama Mura (Vilarejo da Montanha Leste): Higashiyama é uma cidade pequena, localizada no lado oriental de uma série de cavernas naturais e tortuosos caminhos subterrâneos que levam ao outro lado da Muralha acima das Montanhas Oceânicas. Essas passagens são perigosas, e caravanas não podem viajar por elas, mas são normalmente usadas por viajantes que desejam rapidez na passagem de leste para oeste. Os nativos sabem que as passagens são assombradas, e pior ainda, habitadas por todo tipo de feras e criaturas das Terras Sombrias, mas isso não impede que samurais aventureiros usem as passagens como atalho. Os Hida vêem a Higashiyama uma vez por ano, para "oficialmente destruir a infestação das Terras Sombrias nas montanhas". Às vezes os ataques dos Hida limpam as passagens por três semanas, mas nunca mais que isso.

C 13 — Shiro Hiruma (Castelo da Luz do Dia): Perdido nas Terras Sombrias a trezentos anos atrás, o castelo e as terras da família Hiruma foram ocupadas por forças hostis por séculos. As terras foram recuperadas só há poucas décadas, que se seguiram à derrota de Fu Leng no Segundo Dia do Trovão. A batalha para recuperar Shiro Hiruma custou ao Clã Caranguejo a vida de seu então campeão, Hida Yakamo, apesar dele ter posteriormente ascendido como Lorde Sol.

Shiro Hiruma é atacado pelas Terras Sombrias diariamente, mas o Caranguejo não desistirá dele por motivo algum. O castelo se tornou mais calmo com o passar dos anos, devido a uma incomum trégua com Daigotsu durante o conflito com os Oradores de Sangue.

C 14 — Koten: O salão ancestral foi construído para igualar ou superar o do Clã Leão (L21), mas inicialmente foi considerado uma falha. Os heróis do Caranguejo raramente têm cinzas para guardar, afinal de contas. Desde sua construção, os monges que cuidam dos oratórios viajam pelas terras do Caranguejo à procura de valor, que eles dolorosamente relembram.

C 15 — Sunda Mizu Mura (Vilarejo da Água Clara): Este é o mais significativo porto no sul. E também um dos mais antigos assentamentos de Rokugan, e manteve seu antigo nome mesmo tendo se tornado um dos maiores centros comercias do Império.

C 16 — Yasuki Hanko (Desafio Yasuki): Nos primeiros dias do Império, o vilarejo pertencia à Garça mesmo depois da família Yasuki ter sido deferida ao Caranguejo. Os camponeses desafiaram a Garça, e muitos foram mortos pelos Daidoji até que concessões foram feitas entre os dois clãs para que se transferisse o controle do vilarejo ao Caranguejo. Desde a segunda Guerra Yasuki ele tem servido como quartel dos Yasuki afiliados à Garça, embora pertença ao Caranguejo para propósitos de impostos.

C 17 — Kyuden Hida (Palácio do Clã Caranguejo): Kyuden Hida, o lar ancestral da família Hida e mais poderosa fortaleza de Rokugan, s ergue sob a foz do Rio do Último Esforço. O palácio do Clã Caranguejo tem as maiores guarnições de qualquer fortaleza de Rokugan: quase mil homens. Os muros são feitos de puro granito e se mesclam perfeitamente à fundação rochosa. Os espessos portões de aço são tão pesados que dez homens são necessários para abri-los. Os crânios de dois gigantescos lordes Onis, o Maw e Tsuburu no Oni, ficam pendurados sob a passagem.

O castelo abriga o dojô primário da Escola de Bushis Hida, onde os alunos treinam com armaduras completas, e os formandos

devem se aventurar nas Terras Sombrias, e matar uma de suas criaturas antes de receberem suas wakizashis.

C 18 — Yasuki Yashiki (Estados da Garça Negra): O Palácio Yasuki já foi outrora pertencido pelo Clã Garça, mas serviu ao Caranguejo por quase 700 anos. Desde a segunda Guerra Yasuki, os dois clãs têm cooperado a um nível nunca antes visto, e este castelo tem se tornado o maior centro diplomático entre Caranguejo e Garça.

C 19 — Sentinela do Oeste: Criada para proteger-se contra a Garça, esta torre é considerada um posto de honra para samurais do Caranguejo. Aqueles que recebem este dever têm total confiança dos Hida, e considerados dignos de guardarem as terras dos dois clãs.

C 20 — Tani Hitokage (Vale dos Espíritos): Localizado entre a Shinomen Mori e as Montanhas Crepúsculo, este vale já foi o lar do Clã Falcão. Desde a absorção da família Toritaka pelo Clã Caranguejo, ele se tornou território Caranguejo e o centro das posses da família Toritaka.

C 21 — Kyuden Toketsu: Fundado por um terrivelmente abastado mercador Yasuki que desejava se aposentar com conforto, Kyuden Toketsu se estabeleceu próximo a um monastério onde os monges relembram o sacrifício de Kuni Harike, um grande herói do Caranguejo. Harike sacrificou sua vida para aprisionar o Kusatte Iru, talvez o mais poderoso Oni que já existiu.

C 22 — Última Esperança de Shinsei: Construído sobre uma região abençoada por Shinsei mil anos atrás, este vilarejo existe sob um solo que não pode ser corrompido, apesar de sua localização dentro das Terras Sombrias. O vilarejo é um local de maior importância par ataques feitos nas Terras Sombrias, e é mais fortificado que qualquer posse do Caranguejo exceto por Kyuden Hida.

As Terras do Dragão

Capital: Shiro Mirumoto
População: Aproximadamente 1.830.000 (101.000 samurais)
Importa: Materiais finos
Exporta: Ouro, minerais

D 1 — Takaikabe Mura (Vilarejo dos Muros Altos): Este vilarejo se destaca no terreno áspero da Estrada do Exílio, a passagem do Unicórnio para além das terras do Texugo e para a Desolação Setentrional. Lendas dizem que a estrada termina nas Areias Ardentes, mas os viajantes que se lembrem recentemente não retornaram para contar a história. Aqueles que foram banidos normalmente têm um parente transferido permanentemente para este vilarejo, sempre observando a passagem para defender a expulsão do clã. Tal sentinela é tido como honrado, se permanente, o estrangeiro sempre é tratado com o máximo respeito pelos heimins do Dragão. Depois de quinze anos de tal serviço, o samurai é convidado a integrar um monastério próximo e passar o resto de sua vida em orações por seus parentes distantes.

D 2 — Fukurokujin Seido: O oratório a Fukurokujin, a Fortuna da Longevidade, é menos esplendoroso que outros oratórios pelo Império. É, porém, o melhor construído e mais resistente dos oratórios, e pede-se que todo visitante dê algo criado com suas próprias mãos. Pinturas, esculturas e todo tipo de artes adornam o templo, fazendo-o um popular destino de artesãos.

D 3 — Yushosha Seido Mura (Vilarejo do Oratório do Campeão): Este pequeno vilarejo marca a metade do caminho entre Shiro Mirumoto (D 10) e a Alta Casa da Luz (D 4). Como resultado, muitos líderes importantes do Dragão ficam por aqui quando viajam entre esses dois lugares., normalmente oferecendo preces no oratório do vilarejo a Togashi Yokuni, o Campeão do Dragão que morreu no Segundo Dia do Trovão e que dizem ter vivido aqui quando criança.

D 4 — A Alta Casa da Luz: Formalmente conhecida como Kyuden Togashi e então como Kyuden Hitomi, a Alta Casa da Luz é o monastério chefe das ordens de tatuados do Clã Dragão. Os "homens tatuados" são figuras populares na literatura de Rokugan. Os ise zumi raramente se aventuram fora de seus castelos monásticos, mas quando o fazem, suas ações bizarras refletem suas harmonias inexplicáveis com os Cinco Elementos. A estrada que leva a este castelo é uma escalada íngreme. Um homem armadurado que tente faze-lo certamente cairia.

D 5 — Maigo no Samurai Mura (Vilarejo do Samurai Perdido): Este peque e antigo vilarejo foi estabelecido pelos candidatos a seguidores de Togashi que se perderam. Quando foram descobertos, a sobrevivência deles impressionou o Kami, que fez deles samurais do Dragão. Ogros atacaram das montanhas há algumas décadas, dizimando a população do vilarejo. Uma mortalha fica sobre ele desde então.

D 6 — Yamasura: A maioria do comércio do Dragão com o Império ocidental é feito aqui, especialmente com o Leão e Unicórnio. É cidade muito espaçada num planalto entre as altas montanhas. Muitos Magistrados de Esmeralda se reuniram aqui depois do Campeão de Esmeralda morrer no Golpe do Clã Escorpião. Os bandidos aprenderam a deixar a cidade o mais cedo possível, e é relativamente mais seguro apesar dos Magistrados de Esmeralda terem ido há muito tempo atrás. Desde a Guerra do Sapo Rico, a cidade tem visto seus níveis de comércio diminuírem.

D 7 — Shiro Tamori (Castelo Tamori): O antigo Kyuden Agasha, a família Tamori se estabeleceu aqui depois de seus predecessores serem deferidos ao Clã Fênix. Todas as posses Agasha foram redirecionadas a eles, incluindo o castelo ancestral. Os Tamori supervisionam as bibliotecas do Clã Dragão e seus castelos abrigam o maior dojô de shugenjas. Fortificados dentro das montanhas, os Tamori são menos receptivos a visitantes que os Agasha, e conduzem a maior parte de sua diplomacia em Yasamura (D 6).

D 8 — Heibeisu: Uma cidade irmã a Yasamura (D 6), Heibeisu é onde o Clã Dragão comercializa com o Império oriental, incluindo os Clãs Fênix, Touro e Garça. A cidade sofreu muito durante a guerra Fênix-Dragão há pouco tempo. Infelizmente, a perda de Otosan Uchi não apenas aumentou o valor do comércio da cidade, como Toshi Ranbo (A 30) ainda não é grande o suficiente para abrigar todo o comércio que acontecia dentro e ao redor da antiga capital.

D 9 — Shiro Kitsuki (Castelo do Último Passo): Chamado de "Último Passo" por ser a última escalada que liga este castelo à Alta Casa da Luz (D 4), o Castelo Kitsuki é o portal às montanhas do Dragão. Ele foi dado a Agasha Kitsuki depois deste receber permissão para fundar uma família, e serviu como palácio dos Kitsuki desde então. Alguns dizem que há um caminho secreto das planícies para o castelo Kitsuki, mas se há, está bem escondido.

D 10 — Shiro Mirumoto (Castelo da Última Vista): O lar ancestral dos Mirumoto está numa alta passagem pela Grande Muralha das Montanhas Setentrionais. As estradas espirais sobem À ravina sob o olhar atento daqueles do castelo. Aqueles que desejam visitá-lo devem escalar o difícil caminho. Invasores devem evitar flechas, tiros e fogo de cima sem chance de revide. Sete anos trás, o daimyo dos Mirumoto foi morto dentro de suas câmaras privadas. Desde então, a segurança se intensificou, transformando o castelo numa fortaleza praticamente impenetrável.

D 11 — Kyuden Tonbo (Palácio do Clã Libélula): O Clã Libélula nasce do casamento de um samurai do Clã Fênix e uma shugenja do Clã Dragão. O castelo do Clã Libélula não é formidável, mas é protegido por muros encantados e os primos do clã: o Dragão e a Fênix. As terras da família Tonbo se recuperaram recentemente de um devastador ataque do Leão durante a guerra Dragão-Fênix.

D 12 — Toi Koku (Vilarejo do Campo Distante): Apesar do Dragão ser diferente dos outros clãs em vários aspectos, eles ainda precisam comer, e suas terras montanhosas não geram boas colheitas. Quando mercadores vêem para entregar arroz ao Dragão, este é o vilarejo onde conduzem seus negócios. Este vilarejo foi vital para manter o Dragão vivo durante a escassez depois que o vulcão chamado Ira dos Kamis entrou em erupção alguns anos atrás.

D 13 — Nanashi Mura (Vilarejo Anônimo): Próximo às fronteiras sul do Dragão está este anônimo vilarejo. Ele é, de fato,

habitado e governado inteiramente por ronins com a sanção do Campeão do Dragão, uma sanção que tem sido obedecida desde o decreto inicial de Togashi Yokuni. O Dragão proíbe o vilarejo ronin de qualquer defesa óbvia, limita o tamanho da guarda da cidade, e observa o vilarejo com cuidado. Assim, até agora nunca houveram maiores incidentes de desordem. Um ronin que venham para Nanashi é questionado sobre seu passado, contanto que não cause problemas. Apesar de próximo às terras do Dragão, Nanashi Mura está tecnicamente fora das fronteiras do clã.

D 14 — A Fúria dos Kamis: Este anteriormente adormecido vulcão foi coagido a entrar em erupção pelo Oráculo Negro do Fogo, Agasha Tamori há quase uma década atrás. Refugiados do Dragão começaram a guerra Dragão-Fênix, e depois o vulcão foi usado para destruir vários artefatos perigosos pelos caçadores de nemuranais do Dragão. Como resultado, o vulcão está cercado por kamis voláteis, e é perigo praticar magia por perto.

D 15 — As Setentrionais Torres das Chamas: Uma corrente de cinco torres que ficam ao longo da fronteira norte do Dragão, as Torres das Chamas foram criadas depois do novo Oráculo Negro do Fogo, Tamori Chosai, foi banido de Rokugan. O Oráculo Negro procura destruir seu antigo clã, e constantemente envia grupos Yobanjins para destruir a vida do Dragão. As torres permanecem firmes contra as investidas do Oráculo, e repeliram todos os ataques até agora.

D 16 — Tetsu Kama (Montanha de Ferro): Esta montanha divide o nome com o maior dojô do Dragão. A montanha é extremamente rica em depósitos de ferro, e supre a vasta maioria de metal do clã. As minas na base da montanha estiveram em operação por séculos, mas continuam a produzir minério como sempre.

D 17 — Suigeki Toshi (Cidade do Martelo de Água) [NOVO ITEM]: As maiores forjas do Dragão ficam em Suigeki Toshi, onde a família Tamori constantemente desenvolve novas técnicas para forjar metais mais fortes. Quase toda estrutura dentro da cidade contém uma forja. Muitas armas forjadas aqui têm um padrão distinto, a assinatura da Técnica Martelo de Água que os ferreiros daqui praticam.

As Terras do Escorpião

Capital: Kyuden Bayushi
População: Aproximadamente 1.810.000 (102.000 samurais)
Importa: Matérias-prima
Exporta: Informação

E 1 — Pokau: Este pequeno vilarejo foi completamente insignificante até que o Clã Unicórnio voltasse a Rokugan. Pokau se tornou a propriedade do Escorpião mais próxima às terras do Unicórnio juntamente com convencionais rotas de comércio. O vilarejo se tornou uma cidade, fervilhando com mercadores e viajantes por todo o ano. A criação do Estreito Seikitsu só aumentou a importância da cidade, tanto quanto posto comercial quanto militar.

E 2 — Shiro no Soshi (Castelo da Organização): De suas altas torres, a família Soshi pode vislumbrar as terras do Leão de seu castelo. Shiro no Soshi é escondido nas montanhas, e aqueles que não conhecem o caminho facilmente ficam perdidos por dias, assim como os Soshi preferem.

E 3 — Ryoko Owari Toshi (Cidade do Fim da Jornada): Também chamada de "Cidade das Mentiras", é a maior cidade do Império. Os vícios e os crimes abundam, com cassinos, casas de geishas, e cartéis de ópio prontamente disponíveis. A cidade conserva uma máscara de legitimidade, é claro, mas pois é centro do mercado medicinal de ópio. O Unicórnio reteve o controle da cidade por muitos anos, mas o Escorpião finalmente negociou o seu retorno. O Escorpião não ficou surpreso ao perceber que o Unicórnio teve pouco sucesso em reduzir a criminalidade na cidade.

E 4 — Kakusu Keikai Torid-e (Fortaleza do Vigia Escondido): No alto das montanhas, a Fortaleza do Vigia Escondido vislumbra os restos do Estreito Beiden. O Escorpião sempre encheu esta alta torre com shugenjas, que poderiam enviar sinais para o seu clã, informando à família Bayushi de todos os tráfegos pelo Estreito. Apesar da destruição do Estreito, a torre permanece em uso, conferindo as pequenas trilhas que agora são viajadas no lugar de Beiden.

E 5 — Shiro no Shosuro (Castelo da Pretensão): Os Shosuro sempre foram famosos por suas perícias herbais e experimentos alquímicos. Muito além dos salões de entretenimento, os Shosuro destilam misturas boas e más. E nos famosos Jardins Shosuro, toda espécie de plantas estranhas e ervas pode ser encontrada. Apesar de sua sinistra reputação, Shiro no Shosuro é um destino popular, pois é lar do teatro Sorriso de Seda, ,famoso pelo Império por suas magníficas produções.

E 6 — Torre Nihai: Esta grande torre de vigília está na única estrada para Yogo Shiro, e guarda um traiçoeiro pântano e altas paredes. De seu ponto privilegiado nas Montanhas do Fio do Mundo, os guardas podem ver as fogueiras de aviso tanto no palácio Yogo quanto no não distante Shiro no Shosuro. Mensagens podem ser passadas entre os dois dessa maneira, apesar de ninguém de fora do Escorpião ter decifrado o código.

E 7 — Yogo Shiro (Castelo do Aprendizado): Esta grande e vidente sede da família Yogo é isolada do Império. Está localizada nos pés das Montanhas Espinha do Mundo, e uma já escondeu uma Escritura Negra. Os Yogo raramente convidam estrangeiros para virem às suas cortes, e menos ainda atendem. A família Yogo às vezes hospeda Caçadores de Bruxas Kuni e Inquisidores Asako, como um sinal de seu comprometimento à pureza seguido à Guerra dos Clãs.

E 8 — Beiden: Esta pequena cidade ao sul do Estreito Beiden talvez tenha visto mais guerra que qualquer outra cidade em Rokugan. Todo conflito entre Leão e Escorpião fez com que Beiden sofresse, assim como a Guerra dos Clãs, o retorno do Clã Unicórnio e incontáveis outros conflitos pelos séculos. Com o Estreito Beiden destruída, Beiden se tornou uma cidade mais quieta de vários quartéis vazios. Os heimins residentes aqui se sentem aliviados.

E 9 — Ginasutra: Este pequeno vilarejo "guarda a estrada" ao Oratório de Osano-Wo, apesar de ser mais apropriado dizer que seu propósito seja aliviar o fardo dos viajantes enquanto a jornada para o local sagrado continua. Suprimentos podem ser comprados aqui, assim como incenso, biscoitos e outros presentes para as Fortunas, e todos os preços são racionais.

E 10 — Kyuden Bayushi (Palácio do Clã Escorpião): O castelo da família Bayushi é localizado ao sul de Beiden, a antiga encruzilhada do Império. O castelo foi inteiramente reconstruído após a Guerra dos Clãs, e retornou à sua antiga glória como um dos melhores palácios de Rokugan, lar para várias seções extravagantes de corte.

A famosa Tumba do Traidor fica ao sul do castelo. Ninguém que não seja Escorpião já se arriscou a entrar nela, nem mesmo após o Golpe do Clã Escorpião.

E 11 — Kagoki: Este fértil vilarejo plano no centro das terras do Escorpião provê mais comida e recursos que qualquer outra posse do Escorpião. É dito que os únicos heimins honestos do Escorpião vivem em Kagoki, apesar disso ser usado como piada por aqueles que moram aqui.

E 12 — Hotei Seido: O oratório a Hotei, a Fortuna do Contentamento, é pequeno mas luxurioso. Toda forma de arte é praticada aqui, e artistas de todos os tipos escolhem este oratório como seus destinos quando se aposentarem. O Escorpião escolhe deixar os monges de Hotei aos seus próprios desígnios, e têm pouco a fazer com o oratório além de protege-lo e cobrar seus impostos como seus deveres.

E 13 — Shutai: Um vilarejo agricultor desinteressante, Shutai é habitado por ronins e repleto de bandidos. Shutai é muito considerado como sendo a maior reunião de bandidos num só lugar do Império, mas sua distância das terras Imperiais mantém os Magistrados geralmente desinteressados nos procedimentos daqui.

E 14 — Shimomura (Vilarejo da Nevasca): Este vilarejo, num alto platô, tende a receber as primeiras geadas da estação ao sul das Montanhas Seikitsu. Ele está numa rota de viagem maior

entre o Escorpião e as terras ao sul da Garça, e tem várias ótimas hospedarias e casas de chá para atender visitantes ricos.

E 15 — As Torres Yogo: Enquanto Shiro Yogo serve como lar da família Yogo e o centro de seus deveres administrativos, as Torres Yogo são completamente devotadas ao dojô de shugenjas da família. Aqui, jovens Yogo se familiarizam com a magia, e aprendem com mestres Yogo a constantemente buscarem um meio de quebrarem a maldição ancestral de sua família.

As Terras da Fênix

Capital: Kyuden Isawa
População: Aproximadamente 1.590.000 (88.000 samurais)
Importa: Materiais exóticos
Exporta: Prata, madeira

F 1 — Yobanjin Mura (Vilarejo Bárbaro): Este vilarejo de difícil localização comercializa com os bárbaros do norte, as tribos Yobanjin. Os materiais reunidos por essas tribos são primitivos, mas normalmente úteis nas pesquisas arcanas da Fênix. A Fênix raramente menciona este pequena vila, pois sua existência é uma brecha técnica da Lei Imperial contra comércio com os gaijins. As tribos Yobanjin, que parecem rokuganis e falam um primitivo dialeto de Rokugani, são muito parecidas com o antigo Unicórnio, e a Fênix usa isso como desculpa para continuar seu comércio.

F 2 — O Templo Escondido: Desconhecido para Rokugan, os secretos Kolats mantém sua antiga fortaleza nas profundezas das montanhas da Fênix. Os Dez Mestres se encontram aqui ocasionalmente, e ao menos um deles está presente todo o tempo. O templo abriga um monstruoso cristal chamado Olho de Oni, uma nemuranai extremamente poderosa, que permite aos Kolats incomparável observação e comunicação com seus agentes.

F 3 — Seido Jurojin: Sacerdotes Asako e monges da Irmandade mantêm o oratório a Jurojin, Fortuna da Longevidade. A localização distante do oratório faz das peregrinações algo raro, e visitantes são bem recebidos como incomuns diversões à vida diária. Um pequeno vilarejo se espalha aos limites da cidade, cheio daqueles que desejam rezar à Fortuna pelos segredos da vida eterna.

F 4 — Kitamihari (Vigia do Norte): Os Isawa erigiram esta torre durante os primeiros dias do Império. Ela foi originalmente projetada para proteger as passagens para a cidade de Isawa, mas Gisei Toshi foi destruída centenas de anos atrás, e agora o propósito da torre é praticamente memorial. Independente disso, os Isawa a mantêm, depositando tropas ali e mantendo constante observação da área ao redor. Alguns dizem que os Isawa desejam saber quando as tribos Yobanjin estão se reunindo para guerrear, e que as tropas alojadas ali são para serem usadas contra os bárbaros. Outros acham que os Isawa estão escondendo algo em suas montanhas ao norte; mas ninguém pode dizer com certeza.

F 5 — Shiro sano Chujitsu e Shinpu (Castelo da Noiva Fiel): O Castelo da Noiva Fiel foi construído por um admirador de Matsu Hitomi depois de sua trágica morte. A primeira pedra foi colocada em seu primeiro aniversário de morte, e foi completado 27 anos depois — sua idade quando morreu. O lorde samurai que a amava nunca se casou, e sua linhagem terminou com a sua morte. Desde se retorno pelo Portal do Esquecimento, Matsu Hitomi se recusou a visitar o castelo construído em sua honra.

F 6 — Doro Owari Mura (Vilarejo do Fim da Estrada): Um vilarejo completamente imperceptível e inóspito, o Vilarejo do Fim da Estrada é o lar para vários Asako que desejam evitar a interação com o mundo externo.

F 7 — Reihaido sano Ki-Rin (Oratório do Ki-Rin): O Ki-Rin é uma criatura mística, incompreensível para a mente mortal. Suas aparições são raras no Império e normalmente anunciam eventos monumentais. O Ki-Rin apareceu antes do retorno do Clã Unicórnio, e pouco antes da Chuva de Sangue. O oratório devotado a ele foi uma área pivô na guerra Dragão-Fênix há alguns anos, e permanece um dos maiores oratórios nas terras da Fênix.

F 8 — Aojiroi Oku Shiro (Castelo do Carvalho Branco): Localizado na Planície do Carvalho Branco, o magnífico castelo de mesmo nome foi o local de várias Cortes Imperiais de Inverno, e já comportou vários casamentos Imperiais, assinaturas de tratados e outros eventos auspiciosos. Em seu leito de morte, Hantei XVII quebrou a tradição e ordenou que fosse enterrado próximo às planícies, onde sua esposa nasceu. De suas cinzas, um grande carvalho branco nasceu. Um castelo foi construído ao redor do carvalho para protege-lo. Muitos acreditam que a seiva dessa árvore tem propriedades curativas.

F 9 — Kyuden Isawa (Palácio do Clã Fênix): As paredes do castelo que abrigam a família Isawa foram encantados com runas para protege-los de ataques físicos e mágicos. A livraria Isawa, hospedada aqui, é o maior repositório de conhecimento em Rokugan, contendo pesquisas de milhares de anos dos shugenjas da Fênix.

F 10 — Michita Yasumi (Cidade do Repouso Esperançoso): Esta pequena cidade no centro das terras da Fênix é um opulento centro comercial com Dragão, Garça e as outras terras setentrionais da Fênix. Jovens shugenjas às vezes vêm aqui para procurar um patrão Fênix que possam lhes dar acesso às livrarias Isawa.

F 11 — Shinsei e Sumai Mura (Vilarejo do Lar Sagrado): É dito que Shinsei morou nesse vilarejo por dois meses, ensinando seus habitantes. Desde a morte de Shinsei, o vilarejo tem sido um popular destino de peregrinações. Por razões que eles próprios não compreendiam, muitos peregrinos de tempos antigos traziam pedras de seus lares, que foram coletadas décadas antes de Shiba Esade, um Mestre da Terra, as usasse para fazer o principal oratório do vilarejo. As pedras se encaixam perfeitamente e o oratório tem durado por séculos.

F 12 — Ubaku Mura (Vilarejo Flutuante): Esta vila foi politicamente disputada pelo Dragão em numerosas ocasiões, mas continua nas mãos da Fênix. Ela se sobressai nos bancos do Rio do Mercador Afogado, que flui para as terras do Unicórnio e Leão. O Vilarejo Flutuante é famoso por suas casas de geishas, onde elas são treinadas pra continuarem suas carreiras da Cidade Imperial.

F 13 — Reihaido Uikku (Oratório de Uikku): Este antigo oratório foi construído em honra a Uikku, o profeta cujas interpretações e profecias a respeito do Tao têm sido estudadas por séculos. Suas palavras, gravadas pela Fênix, deram à humanidade as primeiras noções de entendimento à enigmática sabedoria de Shinsei. A área inteira é considerada sagrada, incluindo a grande planície que a cerca (conhecida como Yogensha Heingen ou Planície do Profeta).

F 14 — Kyuden Asako (Palácio da Glória da Manhã): Também chamado de Castelo da Fênix Branca, Kyuden Asako fica no meio de uma paisagem de rochas negras, e suas paredes brancas também são altas que os primeiros raios de sol fazem dele um farol brilhante a quilômetros. Ele já foi conhecido como Shiro Asako, mas foi renomeado em honra à hospedagem da Corte de Inverno do Imperador a décadas atrás. Muitas Cortes de Inverno têm sido feitas aqui desde então.

F 15 — Shiro Shiba (Castelo Shiba): Localizado nos confins ao norte de Rokugan, Shiro Shiba é um labirinto de cômodos, donjons e paredes postas juntas de uma maneira incomum, com o castelo principal erguendo-se ao centro. Há aqueles que dizem que o castelo inteiro é um quebra-cabeça elaborado. Engenheiros do Caranguejo o chamam de resultado de mau planejamento. Além de abrigar o daimyo da família Shiba, o Shogun de Rokugan, Kaneka, mora aqui também.

F 16 — Nikesake: Esta pequena cidade, localizada próxima a Toshi Ranbo, cimentou a aliança Garça/Fênix por quase três séculos. A Fênix certa vez ajudou a defender Toshi Ranbo do Leão; agora eles mantêm escritórios aqui para suprir aqueles na Cidade Imperial. Dois oratórios gêmeos honram tanto a Garça quanto a Fênix fora da cidade. É dito que contanto que esses dois oratórios estiverem de pé, haverá paz entre Fênix e Garça.

F 17 — Morikage Toshi (Cidade da Floresta Sombria): Quando um governador Shiba desdenhou uma Dragão por noiva, a mãe dela colocou uma maldição em Mori Kage. Hoje, parece que membros da floresta próxima se estenderam para reclamar o

castelo. Ele é completamente deserto, salvo pela corte fantasmagórica que caminha pelos corredores do castelo. A Escuridão Enganosa também já habitou aqui, e foi neste lugar sombrio que o capturado Imperador Toturi I foi resgatado após seu desaparecimento.

F 18 — Mamoru Kyotei Toshi (Cidade do Tratado Honrado): A setecentos anos atrás, uma grande guerra explodiu entre Leão e Fênix. A guerra durou vários anos, terminando apenas com os dois lados dispostos à paz. A Cidade do Tratado Honrado é o repositório final para tratados de paz entre Leão e Fênix que terminaram o triste conflito. O tratado que uniu Leão e Fênix contra o Dragão, embora breve, foi negociado aqui, assim como a paz entre Dragão e Fênix.

F 19 — Toshi no Omoidosu (Cidade da Lembrança): Séculos atrás, a heroína do Leão Matsu Hitomi passou seu último dia de vida dentro desta cidade, e o povo aqui a honrou. Em seu retorno do Portal do Esquecimento, a samurai-ko mais uma vez morou aqui. A cidade foi gravemente danificada pela Chuva de Sangue, e foi salva pelas ações de Hitomi e do Campeão da Fênix, Shiba Mirabu. A Fênix então reconstruiu a cidade. Muitos dizem que é a maior cidade de todas da Fênix, tendo se erguido das cinzas como sugere o nome de seu clã.

F 20 — Zumiki-mihari: Esta torre de vigilância já serviu para observar as terras Otomo. Desde que os Otomo partiram depois da perda de Otosan Uchi, ela é praticamente obsoleta. Os Shiba são alojados aqui para avisarem com antecedência a aproximação de inimigos.

F 21 — Kyuden Agasha: Muito mais opulenta que sua antiga casa com o Clã Dragão, Kyuden Agasha é o lar da família Agasha. Aqui, eles continuam a estudar a estranha magia alquímica que tem sido sua prática secreta por séculos.

As Terras da Garça

Capital: Kyuden Doji
População: Aproximadamente 3.820.000 (213.000 samurais)
Importa: Matérias-prima, suprimentos
Exporta: Mercadorias finas

G 1 — Shiro Sano Kakita (Escola Duelista do Clã Garça): Os Kakita acreditam em fazer algo corretamente. Para muitos, eta coisa é a arte de duelar, que eles doutrinam aqui. O palácio da família é perigosamente perto às terras do Leão, apesar da recente trégua entre Leão e Garça ainda estar sucinta a tensões.

G 2 — Kosaten Shiro (Castelo das Encruzilhadas): A primeira linha de defesa Daidoji contra ataques do oeste é Kosaten Shiro. É intensamente fortificado, mas não tanto quanto eles mesmos gostariam. A engenhosidade Daidoji e táticas não-ortodoxas se provaram o suficiente para deter atacantes, mas caso Kosaten Shiro caia, todas as províncias setentrionais da Garça estão ameaçadas.

G 3 — Shiro Daidoji (Castelo Filho da Garça): Enquanto talvez não tão cultos quanto os Doji ou os Kakita, os Daidoji são o braço forte da Garça. O tradicional desdém da Garça por soluções militares foi reconsiderado, e os Daidoji agora desfrutam da mesma influência dentro do clã que as outras famílias da Garça.

G 4 — Yufuku e Heigen Toshi (Cidade das Planícies Prósperas): Entre os maiores mercados de Rokugan, Yufuku e Heigen Toshi entornam de mercadores de todos os Clãs, mesmo aqueles sem favores da Garça. O maior mercado ao ar livre de Rokugan, protegido pelos Daidoji a oeste e pelos Doji ao sul.

G 5 — Kyuden Doji (Palácio do Clã Garça): Apenas o Palácio Imperial é mais luxuoso que o palácio Doji. Construído na suave costa marítima, o chão do palácio abunda jardins de rochas, dúzias de oratórios, e várias revoadas de Garças. Diplomatas de toda Rokugan vêem para negociar, mas também para admirar a região magnífica. Kyuden Doji foi destruído durante a Guerra dos Clãs, mas foi reconstruído pouco depois. Ele foi avariado durante a guerra civil da Garça, mas nenhum sinal desse infeliz conflito ainda perdura.

G 6 — Kyuden Otomo: Depois da destruição de Otosan Uchi, a família Otomo estava sem lar. A Garça graciosamente proveu tudo que a família Imperial requisitou, e um novo Kyuden Otomo foi construído próximo a Kyuden Doji. Os Otomo transferiram seu pessoal importante para a nova capital de Toshi Ranbo (A 30), mas mantêm uma abastada presença próxima aos seus aliados Garça.

G 7 — Musume Mura (Vilarejo da Filha): Este vilarejo se sobressai sob a bacia oceânica ao redor da ilha onde o primeiro Hantei encontrou-se com sua noiva. O grande vilarejo abriga um oratório tanto ao primeiro Hantei quanto à sua noiva, que exibe a singular lágrima de jade derramada pelo Primeiro Imperador quando pediu a jovem dama Doji em casamento.

G 8 — Benten Seido: Este oratório a Benten, a Fortuna do Amor Romântico, é de difícil acesso, mas oferece uma espetacular vista das terras da Garça. Lendas dizem de um antigo Campeão Doji que forçou sua filha a escolher entre deixar o seu amor ou perder sua vida. Ele a trouxe até aqui para decidir, e ela pulou da encosta. O vento repentinamente soprou tão forte que a dama foi erguida de volta ao limite da encosta, onde seu amado a agarrou. Diante da sabedoria da Fortuna, o pai cedeu e os dois se casaram.

G 9 — Samui Kaze Toshi (Cidade do Vento Frio): Batizado pelos ventos frios que descem das montanhas, Samui Kaze é um porto de comércio vital para a Garça. As Montanhas da Espinha do Mundo tornam a viagem terrestre difícil, então muitos viajantes escolhem viajar de barco. Aqueles viajando para o sul normalmente reservam passagens de barco daqui para a Cidade da Costa Solitária (G 13).

G 10 — Aketsu: Outro importante posto de troca, Aketsu sempre dispõe itens incomuns trazidos ao continente pelo Mantis. Certas sedas, tecidos e pedras incomuns no Império só podem ser achadas aqui. Ele já foi sussurrado que os Kolats tinham uma base secreta dentro dessa pequena cidade, mas os magistrados Doji procuraram extensivamente e não acharam esse esconderijo.

G 11 — Umoeru Mura: Esta já borbulhante cidade mercante foi reduzida a escombros pelo ataque do Caranguejo a quase sessenta anos atrás e nunca se recuperou completamente. Não até os esforços de reconstrução da recente aliança Garça-Caranguejo terem feito progressos. Finalmente, o vilarejo está se tornando novamente uma cidade.

G 12 — Ookami Toshi (Cidade do Lobo): Esta cidade sobressai de uma encosta no topo de uma montanha. Ookami Toshi é bem guardada, e contém um excelente serviço de mensageiros. Se esta área porventura for atacada, corredores Daidoji espalhariam a notícia em dias, ou talvez menos. Alguns dizem que o coração de Ookami Toshi abriga um grande espelho, capaz de enviar mensagens entre esse e outro espelho escondido em algum outro lugar no Império, e que seu parceiro estaria nas entranhas de Kyuden Doji.

G 13 — Mura Sabishii Toshi (Cidade da Costa Solitária): Uma cidade chave no comércio e abastecimento da Garça, Mura Sabishii Toshi está ao sul das montanhas da Espinha do Mundo, com estradas levando à Muralha Acima do Vilarejo Oceânico (G 16) e para Kyuden Kitsune (A 23). Muitos bens vêm de Samui Kaze (G 9), mas isso é estritamente náutico. Mura Sabishii é uma cidade portuária agitada, principalmente por seu comércio freqüente com Samui Kaze. Se viajantes desejarem irem para o norte, eles podem viajar centenas de quilômetros à pé, ou podem comissionar um barco e chegar em Samui Kaze em menos de uma semana.

G 14 — Academia de Treinamento Daidoji: Uma das mais civilizadas e bem cuidadas academias de treinamento do Império serve como sede pessoal do daimyo dos Daidoji. Guardas Daidoji que chamem atenção especialmente por seus excepcionais entendimentos do terreno são treinados aqui, e massivos mapas cobrem os pisos dos andares inferiores da torre de vigia que observa seus trabalhos.

G 15 — Oni Mura (Vilarejo Demônio): "Vilarejo Demônio" é completamente deserto. Apesar dos campos ao redor do vilarejo serem cuidados, os heimins se recusam a viverem sob o

vilarejo arruinado, por medo que um Oni que destruiu a vila anos atrás possa ainda estar vivo, preso nos escombros da cidade. Os heimins vivem em tendas paupérrimas que construíram ao redor da cidade.

G 16 — Yama eu no ho ni Umi Mura (Muralha Sobre o Vilarejo Oceânico): Localizado a oeste do sopé do sul montanhoso de Rokugan, este pequeno vilarejo é notado por suas amigáveis pousadas e tabernas. É uma parada de viagem ideal entre as regiões centrais e sul da Garça, e contém vários oratórios e templos.

G 17 — Jukami Mura: Entre os vilarejos da Garça mais sulinos, Jukami Mura é um importante elo no comércio da Garça com o Mantis e o Caranguejo. Muitos mercenários podem ser achados aqui, incluindo ronins, samurais de Clãs Menores, e assassinos do Mantis, e pessoas que precisem recrutar guerreiros normalmente vêm aqui primeiro.

G 18 — Shinden Asahina (Templo do Sol da Manhã): Shinden Asahina é um considerável templo localizado logo ao sul das terras Yasuki. Os shugenjas Asahina são completamente devotados à existência pacífica. Não existem samurais pra protegerem os templos, e nenhum exército ousaria atrair a ira do Imperador atacando esses shugenjas pacifistas. O Campeão de Jade Asahina Sekawa tem um escritório aqui, mas raramente tem tempo para visita-lo.

G 19 — Aiso ni Ryokosha Mura (Vilarejo do Viajante Amigável): Viajante Amigável é um pequeno, próspero vilarejo nas fronteiras com o território Yasuki. Viajante Amigável oferece uma variedade de tipos de sake, e reclama com alguma razão que o seu é o melhor do Império. O vilarejo é amigável a turistas, e se tornou uma parada popular na estrada, mesmo quando está um pouco fora da rota dos viajantes. Uma trégua forçada neste vilarejo levou ao eventual fim da Segunda Guerra Yasuki.

G 20 — Shizuka Toshi: Construída dentro de uma clareira em Osari Mori, a norte de Kyuden Doji, Shizuka toshi é um grande dojô para a Academia Doji. Cortesãos promissores recebem seus treinamentos aqui. Visitantes raramente são admitidos, e o dojô é afastado para garantir que cortesãos jovens não tenham oportunidade de envergonharem o clã.

G 21 — Giji Seido: Um humilde oratório construído sobre as ruínas de uma tragédia, Giji Seido esconde um perigoso segredo: o há muito perdido Shiro Giji se esconde abaixo dele. Este segredo escondido é o local de treinamento dos mortíferos assoladores e sabotadores Daidoji, que garante que qualquer inimigo não se beneficiará da vantagem numérica sobre os exércitos da Garça.

As Terras do Leão

Capital: Kyuden Ikoma

População: Aproximadamente 5.280.000 (292.000 samurais)

Importa: Matérias-primas

Exporta: Cobre

L 1 — Toshi no Meiyo Gisei (Cidade do Sacrifício da Honra): Esta cidade é famosa pelo Império graças aos feitos de uma única samurai-ko. Ela tinha um amante secreto aqui, e quando seu daimyo descobriu seu segredo, ela votou cometer seppuku para mostrar lealdade ao seu senhor. O daimyo concordou, mas na cerimônia, deu a ela uma espada de madeira para fazer o ato. A samurai-ko pegou a espada de madeira e terminou a cerimônia, apesar do insulto. Um oratório em sua memória ainda existe nesse vilarejo.

L 2 — Mura sano Eiyo ni Suru (Vilarejo do Herói Reinstalado): Ikoma Teidei foi um promissor jovem samurai cujo daimyo foi assassinado. Teidei se tornou um ronin e passou sete anos procurando o assassino de seu daimyo, finalmente deixando-o ao chão neste vilarejo. Um oratório reside hoje no local onde o ronin matou o assassino e então cometeu seppuku para se juntar ao seu mestre.

L 3 — Shiro sano Ken Hayai (Castelo da Espada Rápida): Lar do maior dojô Akodo, este castelo está localizado nas terras Kitsu no local onde Akodo e Matsu se encontraram pela primeira vez. A escola aqui ensina mais que a simples arte da guerra, e os estudantes de Shiro sano Ken Hayai então entre os mais bem educados bushis do Império.

L 4 — Rugashi: Esta alvoroçada cidade é a encruzilhada para vários viajantes pelo território Leão. Mercadores indo para qualquer direção devem parar aqui para obterem suprimentos. O volume discreto de comércio inspira os cobiçosos a um comportamento corrupto, e o Leão está sempre vigilante para garantir que seus visitantes não pratiquem comércio desonrado aqui.

L 5 — Oiku: Este vilarejo serve como um posto militar permanente do qual o Leão pode se mover para defender Toshi Ranbo, a Cidade Imperial (A 30). Uma vez,ele foi usado para atacar a cidade, mas agora uma grande força do Leão fica a postos para vir em socorro do Imperador caso qualquer ameaça se apresente. Como Shogun em poder em Toshi Ranbo, o clima em Oiku é extremamente tenso.

L 6 — Shiranai Toshi (Cidade da Escuridão): Esta cidade, fundada aos pés da Montanha Mirante (uma única montanha que sai das planícies do Leão), é uma antiga fortaleza Ikoma datada na ocupação das terras do Unicórnio pelo Leão durante a longa ausência do clã do Império. Seguindo-se à Guerra do Sapo Rico, Shiranai Toshi se tornou uma fortaleza intensamente protegida contra o risco de uma invasão do Unicórnio.

L 7 — Foshi: Esta pacata cidade tem a distinção de ser o mais produtivo reservatório de comida das terras do Leão; os grãos aqui crescidos podem alimentar exércitos inteiros. Um grande número de tropas está estacionado aqui para guardar as provisões do exército do Leão, e um tremendo número de silos fora da cidade guardam os grãos até que o exército necessite deles.

L 8 — Renga Mura (Vilarejo dos Tijolos): Este vilarejo, construído quase inteiramente de pedra, foi estabelecido para colher madeira da única grande floresta do Leão. A madeira serve inteiramente a propósitos militares, e os camponeses locais não têm permissão para usarem-na para propósitos de construção; assim deu-se a construção e o nome do vilarejo. A próxima base militar obsoleta, Shiro no Shinjin, é o quartel não-oficial dos Seguidores da Morte.

L9 — Ninkatoshi (Cidade da Permissão): Uma vez um vilarejo campestre, a Guerra dos Clãs viu Ninkatoshi se transformar num posto militar para batalhas contra a Garça. Apesar da atual paz entre os dois clãs, o Leão mantêm uma forte presença militar aqui. É considerado uma honra receber este apontamento, pois apenas os mais talentosos oficiais e valorosos bushis são considerados.

L 10 — Kyuden Ikoma (Palácio da Visão Sagrada): O palácio Ikoma está localizado na base das Montanhas do Trovão, e aos pés da poderosa montanha Seikitsu que divide o Império em dois. Uma vez um informal lugar de encontro para daimyos do Leão, Kyuden Ikoma se tornou a capital do clã desde que Ikoma Otemi recebeu o título de Campeão. O castelo supervisiona intensos tráfegos de diretores Ikoma, que constantemente patrulham as fronteiras com o Unicórnio e Dragão.

L 11 — Bishamon Seido: O oratório a Bishamon, Fortuna da Força, é elaborado e ornado, mantido por não menos que cem shugenjas e sacerdotes Kitsu. É uma das mais bem mantidas construções nas terras do Leão, e também hospeda a academia de treinamento para a unidade de elite Matsu conhecida como Orgulho do Leão. Homens que desejem por os pés no solo da academia do Orgulho do Leão devem aceitar um desafio para provarem sua sinceridade e força em batalha.

L 12 — Tonfajutsen: As lendas dizem que o ferreiro Gozuki desenvolveu um estilo de luta que transformou ferramentas camponesas no que hoje são conhecidas como armas camponesas enquanto vivia nessa cidade. Apesar de sua reputação ruim, a cidade prosperou como posto militar, como muitas outras cidades do Leão. Os heimins aqui são treinados e trabalham com os magistrados da cidade para manterem a ordem.

L 13 — Shiro Akodo (Castelo da Lealdade): Abandonado depois do Golpe do Escorpião e reaberto depois da Batalha do Portal do Esquecimento, Shiro Akodo está entre as maiores fortalezas do Leão. Os Akodo não são especialistas em conforto, e

muitos visitantes acham o castelo estóico. Shiro Akodo abriga Yu Seido, o Oratório da Coragem Heróica.

L 14 — Kenson Gakka (Lição de Humildade): Esta fortaleza, uma vez conhecida como Shiro no Meiyo — o Castelo da Honra — se ergue como lembrança aos vizinhos ao sul do Leão. Há quase seiscentos anos, o Escorpião tentou e falhou em tomar o Castelo Ikoma. Em resposta, as Matsu atacaram a casa Escorpião mais próxima. Quando os Matsu tomaram o castelo, eles mataram todos os homens, mulheres e crianças dentro dele e reclamaram o castelo ao Clã Leão, rebatizando-o "Lição de Humildade".

L 15 — Shiro no Yojin (Castelo da Vigilância): A vinte e sete anos atrás, este castelo pertencia à Garça, mas eles o abandonaram quando os ocupantes viram um exército Leão marchando para vingar o desprezo de um diplomata da Garça. O castelo mudou de mãos mais que uma vez desde esse dia, mas o Leão atualmente detém o controle apesar dos esforços de vários oficiais Kakita.

L 16 — Kyakuchu Mura (Vilarejo da Sub-Nota): O Vilarejo da Sub-Nota foi construído para supervisionar o Escorpião na Torre de Observação Escondida (E 4), mas com o desfecho do Golpe do Clã Escorpião ele se tornou um solo inútil contra o Escorpião. Com o Estreito Beiden destruída após a Guerra dos Espíritos, o vilarejo literalmente se tornou uma sub-nota, e continua existindo apenas porque as Legiões Imperiais treinam alguns de seus alunos aqui.

L 17 — Kaeru Toshi (Cidade Capturada): O Leão tomou esta cidade da Garça pouco antes da Guerra dos Clãs. Ela foi renomeada e se tornou uma posição estratégica para ataques ao Palácio Kakita e as Planícies Osari. Anos de quieta rebelião se seguiram, mas a Garça é bem-vinda à cidade depois da recente aliança Leão-Garça. Daqui para frente, ambos os clãs coexistem em harmonia aqui.

L 18 — Shiro Matsu (Castelo do Último Fôlego): Este é o lar ancestral Matsu, onde Lady Matsu estabeleceu sua família. O maior contingente de samurais do Leão está aqui, cuidadosamente guardando as linhas de suprimento das quais os exércitos do Leão dependem. Os exércitos são formados por todas as famílias do Leão, Kitsu, Akodo, Matsu e Ikoma igualmente.

L 19 — As Tumbas Kitsu: Apesar de não ser o lar ancestral da família Kitsu, as Tumbas Kitsu são o centro de seu poder. Aqui os maiores heróis Kitsu têm seus restos enterrados, apesar de outras famílias do Leão escolherem ter seus cadáveres colocados no Saguão dos Ancestrais. As Tumbas já foram corrompidas pelo Campeão de Jade traidor, Kitsu Okura, mas foram purificadas dessa desonra. Ataques de Tsunos causaram sérios danos a menos de uma década atrás, mas isso também foi reparado.

L 20 — Toshi sano Kanemochi Kaeru (Cidade do Sapo Rico): Administradores de uma próspera cidade de ronins e mercadores, a família Kaeru pediu à Corte Imperial por proteção durante a Era dos Quatro Ventos. O Clã Leão respondeu a esse pedido, e os Kaeru foram apontados como vassalos dos Ikoma, fazendo a cidade uma posse do Leão. O Unicórnio não aceitou isso bem, pois o Khan via Sapo Rico como cidade sua. A guerra rompeu entre Leão e Unicórnio e o Escorpião se envolveu, mas o Leão manteve o controle.

L 21 — Saguão dos Ancestrais: Este grande oratório é o mais sagrado local nas terras do Leão. Aqui, as cinzas dos maiores heróis do Leão são armazenadas, e suas histórias gravadas nos anais do clã. Toda família do Leão mantém uma presença aqui, cada uma cumprindo seu papel. Tradicionalmente, o segundo filho do daimyo dos Matsu é o defensor primário do Saguão dos Ancestrais, e comanda as tropas alojadas aqui.

As Terras do Mantis

Capital: Kyuden Gotei
População: Aproximadamente 1.110.000 (66.000 samurais)
Importa: Matérias-prima
Exporta: Seda, especiarias, materiais exóticos

M 1 — Kyuden Gotei (Palácio do Clã Mantis): Talvez o menos tradicional palácio em Rokugan, o palácio Mantis é talvez o mais esplêndido. Despreocupado com simples jardins e expressões dos ensinamentos de Shinsei, o palácio Mantis parece com um tesouro encontrado. Ouro, prata e pedras preciosas adornam cada superfície, contrastando amplamente com as casas simples das outras famílias. Daqui, a poderosa frota Mantis protege suas ilhas.

M 2 — Toshi no Inazuma (Cidade do Trovão): Ao menos uma vez por não, as altas torres da cidade são atingidas por trovões. O templo de Osano-Wo, entre os mais extravagantes templos de Rokugan e a edificação mais alta da cidade, normalmente é o alvo.

M 3 — Kaimetsu-uo Seido: Este oratório a Kaimetsu-uo foi construído na ascensão do grande daimyo do Clã Mantis, Yoritomo, que desejou honrar seu ancestral, e pediu sua benção para o Mantis. Desde essa época, o Mantis tem sido abençoado com boas colheitas, bons comércios e poucas tempestades, sem mencionar a elevação ao status de Clã Maior. Muitos consideram que seu ancestral esteja querendo encerrar a barganha, e por isso visitam este templo regularmente para expressar apreciação.

M 4 — Tokigogachu: Este pequeno vilarejo Mantis é famoso por duas coisas: peixes e festivais. Durante as épocas em que os barcos não estão navegando e não há feriados para se comemorar, é uma cidade pesqueira comum, quieta e monótona. Quando há um festival, a cidade toma vida, com fogos, celebrações, paradas e magníficas festas dignas do próprio Imperador. De fato, é dito que vários Imperadores visitam a celebração do Dia de Ano Novo em Tokigogachu, apesar de sempre estarem disfarçados para que o Imperador não seja visto em tão humilde cidade.

M 5 — Maigosera Seido (Oratório aos Marinheiros Perdidos): Uma gigantesca fogueira sempre está acesa na grande torre no topo deste oratório na esperança de que as almas perdidas no mar vejam a luz e sejam capazes de voltarem para Rokugan e acharem paz. A torre observa toda a Baía da Água Negra (YYY) e sobre todo o oceano ao sul. Alguns dizem que uma cidade de horrendas criaturas está no fundo da baía, e os navegadores locais jogam arroz para o lado quando passam por ali, para repelir maldições nas cabeças das criaturas abaixo.

M 6 — Kyuden Ashinagabachi (Castelo do Clã Vespa): Os Tsuruchi são os melhores arqueiros de Rokugan, e as defesas do castelo tiram vantagem disso. A estrada ao castelo passa por uma trilha montanhosa, permitindo que os arqueiros disparem sob exércitos atacantes impunemente. Décadas atrás, ,muito antes do Clã Vespa se tornar a família Tsuruchi, este castelo era uma propriedade Escorpião que foi tomada pelo primeiro Tsuruchi. Os Tsuruchi e Escorpiões ainda desfrutam de grandes hostilidades um com o outro.

M 7 — Shaiga: Este calmo vilarejo é governado pela família Tsuruchi e habitado apenas por heimins, todos secretamente doutrinados a usarem armas como as tonfas. Este vilarejo conta para a maioria da produção de comida da família Tsuruchi, e é guardado por heimins vigilantes. O vilarejo guarda outro segredo também: um veio de ouro que existe por perto e é minerado apenas aos poucos pela família Tsuruchi para manter sua existência em segredo — e sem impostos.

M 8 — Tani Senshio (Vale da Centopéia): Este ermo vale ocupa um pequeno trecho de terra entre o Estreito Traiçoeiro (Localização Y) e o mar. A matriarcal família Moshi habita aqui, estudando seu estranho tipo de magia. Muitos oratórios a Amaterasu, a Deusa Sol, ainda residem no vale, apesar da morte de Amaterasu anos atrás.

M 9 — Ilha Tempestade: Esta pequena ilha é a propriedade mais ao norte do Mantis. É evitada em quase toda a história do clã pela freqüência de tempestades que assolam a ilha. Pouco depois da Guerra dos Clãs, Yoritomo ordenou que um

templo de shugenjas fosse estabelecido na ilha. Todos os shugenjas Yoritomo agora estudam aqui, e os melhores se tornam Cavaleiros da Tempestade, um grupo de elite dos shugenjas cujo domínio do clima e do mar povoam as lendas.

As Terras do Unicórnio

Capital: Shiro Moto
População: Aproximadamente 3.650.000 (203.000 samurais)
Importa: Bens manufaturados
Exporta: Mercadorias exóticas, cavalos

U 1 — Estrada do Exílio: Este oratório guarda a entrada pra a montanha que leva para as terras a norte de Rokugan. Também chamada "Trilha do Sofrimento" pelo Unicórnio, e "Estrada do Exílio" pelos outros no Império. Ocasionalmente, o fardo da desonra de um samurai é tão grande que o Imperador o condena ao banimento permanente pela Estrada do Exílio.

U 2 — Kibukito (Vilarejo do Norte Distante): Este vilarejo comercializa com o recluso Clã Texugo que vive nas montanhas ao norte. Também contém um oratório para as almas daqueles que viajaram ou foram banidos para trilhar a Trilha do Sofrimento (U 1), e um monastério ativo dedicado ao estudo do Tao de Shinsei.

U 3 — Sentinela da Estrada do Exílio: Esta torre de vigia existe a fim de manter guarda sobre a Estrada do Exílio, para que nenhuma pessoa enviada ao caminho possa retornar sem ser notada.

U 4 — Egami Mura: Propriedade dos Shinjo, este vilarejo se especializou em criar pôneis e cavalos para eles. Os visitantes raramente têm permissão para ver os criadouros e áreas de treinamento, pois ninguém exceto os membros do Clã Unicórnio podem montar esses cavalos.

U 5 e U 6 — Bikami e Akami: Essas comunidades agrícolas gêmeas cultivam os campos que dão ao Unicórnio sua massiva produção de comida, alimentando seus cavalos, exércitos e nobres a cada ano de colheita de apenas dois lugares. Esses campos não são ricos, mas grandes, e contém um grande número de heimins. A densidade populacional nesses dois vilarejos é imensa; se qualquer daimyo Unicórnio quiser convocar soldados ashigarus ao serviço, é aqui que ele deve faze-lo.

U 7 — Shiro Shinjo (Castelo do Viajante Distante): É aqui que os Shinjo fizeram sua casa. O palácio Shinjo não é grande, mas é estranhamente projetado, com altas torres e cúpulas bulbosas nos prédios. A arquitetura Unicórnio se inspira nos desenhos dos elementos que o clã encontrou durante suas viagens fora do Império, e em nenhum lugar isso é tão evidente quanto em Shiro Shinjo. Tendo sido o centro de atividades do Unicórnio, Shiro Shinjo agora entretêm poucos viajantes, pois a família foi muito desonrada pelas ações de Shinjo Yokatsu, há duas gerações.

U 8 — Yashigi: Este pequeno vilarejo oferece suprimentos e lugar de descanso ao longo da jornada pelas terras Unicórnio em direção a Shiro Shinjo. É simples, limpo, e sofre freqüentes terremotos.

U 9 — Bugaisha (Torre Externa): É aqui que o Unicórnio aloja samurais desonrados, a fim de remove-los do olhar público. Um samurai assim exilado de seu clã também pode raspar sua cabeça e se aposentar. Não há saída de Bugaisha. Até a destruição dos Moto Negros, esta torre também servia como dojô primário da Escola de Bushis Moto. A escola desde então se mudou para Shiro Moto.

U 10 — Oshindoka Toshi: Esta cidade foi fundada por um Unicórnio que amava uma Garça. Na esperança de que se pudesse construir uma cidade para ela, ela o veria como digno e se uniria a ele em casamento. Enquanto estava construindo a cidade, porém, o Leão atacou as terras Kakita, saqueando seu vilarejo e matando a ela e sua família. Ele passou dezessete anos caçando seus assassinos, deixando sua cidade em ruínas até que retornasse. Os assassinos foram onde pereceram, mas a imagem de seu amor perdido adorna os altos arcos dos muros da cidade.

U 11 — Shiro Utaku Shojo (Castelo das Donzelas Guerreiras): O lar da família Utaku está numa localização ideal, garantindo liberdade de movimento para tropas defensivas enquanto ao mesmo tempo inibindo o movimento de tropas ofensivas. Lhe falta o esplendor dos outros castelos do Unicórnio, mas talvez seja o melhor fortificado.

U 12 — Kurayami-ha Mura (Vilarejo do Fio Negro): Este vilarejo é pequeno, mas abriga os maiores campos de torneios do Império. É considerada uma grande honra para dois samurais que duelem nesses belos campos. Crê-se que o Imperador tenha realizado o primeiro duelo para o Campeonato de Esmeralda nesses campos, e apesar do torneio ter se mudado para outro lugar, esses campos ainda hospedam várias ocasiões Imperiais.

U 13 — Shiroi Kishi Mura (Vilarejo da Costa Branca): Logo a oeste do Lago da Costa Branca está um vilarejo que compartilha o nome do lago. Este vilarejo de pescadores supre o Unicórnio com peixes frescos e secos.

U 14 — Mura nisa Kawa Nemui (Vilarejo do Rio Dormente): Este quieto vilarejo nas margens do Rio Dormente tem uma pequena hospedagem para viajantes para aqueles caminhando ou cavalgando para cidades do Unicórnio.

U 15 — Otaku Seido: Este oratório, dedicado à primeira Otaku é uma peregrinação necessária para qualquer jovem dama Unicórnio prestes a se tornar uma Shiotome. Jovens garotas Utaku não têm permissão de terem seus nomes de gempukku até que tenham passado uma noite neste oratório, se comunicando com seus ancestrais e procurando suas orientações. Este oratório mantém o nome Otaku para não desonrar a Otaku original mudando-o.

U 16 — Daikoku Seido: O oratório da Fortuna da Riqueza é decorado com opulência de ouro e jóias. O Unicórnio insiste em decora-lo com seus gostos — o que tende a manter peregrinos comuns afastados — mas nem por isso deixa de constar entre os mais sagrados lugares de Rokugan.

U 17 — Toshi no aida ni Kawa (Cidade Entre Dois Rios): Este castelo guarda a junção dos dois rios que fluem das terras do Unicórnio. Assim que uma força invasora se mova contra o Unicórnio por rio acima. Foi um fracasso tão grande que nunca foi tentado de novo.

U 18 — Mizu Mura (Cidade Lacustre): Shiroi Kishi Mizu-umi é também chamado de "Lago da Costa Branca" por causa da areia em suas margens serem de um branco puro, e o vilarejo próximo ao seu limiar sul é simplesmente chamado de Mizu Mura. Este vilarejo pesqueiro continental depende da pureza das águas do lago.

U 19 — Duzaki Toshi [ANTIGO U 20]: Esta pequena cidade nas regiões longínquas do Unicórnio hospeda as sedes privadas dos daimyos Utaku e Shinjo. Normalmente usado para tratados e treinamentos solitários, os guardas que servem a esses senhores podem chamar esta terra de lar.

U 20 — Shiro Ide (Castelo do Grande Dia): Uma excelente escola, porém péssima fortaleza, o palácio Ide é famoso por seus incomuns ensinamentos mágicos. A família Ide se especializa em magia espacial, apesar da maioria da família servir como cortesãos ao invés de shugenjas.

U 21 — Shiro Iuchi (Castelo Reunidor dos Ventos): Batizado de "Castelo Reunidor dos Ventos" pelos violentos vendavais que descem das montanhas, ,Shiro Iuchi é o lar da família Iuchi. Apesar de ser o lar ancestral de uma família de shugenjas, Shiro Iuchi é uma fortaleza virtual devido à proximidade ao Estreito Iuchi (U 30). Qualquer exército que deseje atacar o Unicórnio do sul deve primeiro batalhar com Shiro Iuchi.

U 22 — Hisatsu-Kesu: Construído aos pés das montanhas, Hisatsu-Kesu é um vilarejo crescente que se espalha por muitos quilômetros em todas as direções. A cidade se tornou destino popular para turistas depois que Ryoko Owari se tornou de mais difícil acesso após a destruição do Estreito Beiden. Mesmo apesar do Estreito Iuchi e do recente Estreito Seikitsu oferecerem acesso a Ryoko Owari, Hisatsu-Kesu ainda atrai muitos visitantes para as terras sul do Unicórnio devido às suas numerosas fontes quentes.

U 23 — Okuyaki: Construído ao longo de um vazio trecho de estrada e cercado por campos de arroz, o vilarejo de Okuyaki é mis uma coleção de figuras randômicas que um estabelecimento

planejado. Apesar de muitas viagens pela área levaram ao sul pelo Estreito Seikitsu, poucos se incomodam em parar em Okuyaki. Aqueles que o fazem normalmente são homens de lábia que querem explorar os camponeses em seus trabalhos escusos. Samurais do Unicórnio estão a postos no vilarejo para prevenir isso, apesar de considerarem esse dever como punição.

U 24 — Sentinela: Diante do Rio do Herói Inesperado, os samurais a postos nessa torre podem ver quilômetros em dias claros. No caso de um ataque das Terras Sombrias, mais samurais do Unicórnio são alojados aqui do que em outras fortificações. Intensamente armados e armurados, eles treinam constantemente. Por três quilômetros em qualquer direção, o piso é arranhado e afundado pelas manobras de combate conduzidas por regimentos do Unicórnio alojados aqui, normalmente apelidados de "A Legião Inesperada".

U 25 — Turo-Kojiri: A poucos dias a cavalo de Shiro Ide, o importante vilarejo de Turo-Kojiri extrai minério das montanhas próximas, e o vale fértil logo abaixo abastece o Unicórnio com quase 2.000 kokus por ano. Apesar de ocasionalmente disputado por um daimyo ganancioso dos Iuchi, os Ide têm tido poucos problemas em manter estas férteis e ricas terras. Nos últimos anos, muitos ronins com um toque de prosperidade tiveram sucesso em Turo-Kojiri, aproveitando a remota e quieta região.

U 26 — Torre Shinomen: Esta sentinela visualiza as terras Naga, e cidade Naga de Iyotisha. Este foi o primeiro local a tratar o despertar dos Nagas com seriedade, e mantêm observação sobre suas cidades enquanto dormem. O Unicórnio está pronto para defender seus aliados adormecidos de qualquer perigo.

U 27 — Shiro Moto (Castelo Moto): A Kami Shinjo designou Moto Gaheris como o novo Campeão do Unicórnio para suceder Shinjo Yokatsu quando ela o expôs como um Kolat. Descontente com a corrupção da família Shinjo, Khan Gaheris ordenou a construção de um novo castelo para sua família. Shiro Moto é uma formidável estrutura de óbvios entalhes gaijins, mas com seu interior muito confortável.

U 28 — Shinden Horiuchi (Templo Horiuchi): Este pequeno templo é o lar da pequena família Horiuchi, seguidores jurados de Horiuchi Shoan, uma heroína da Guerra dos Clãs e da Batalha do Portal do Esquecimento. Shoan se aposentou num monastério anos atrás, mas aqueles que tomaram o seu nome continuam a servir o Clã Unicórnio ao máximo de suas habilidades.

U 29 — Estreito Seikitsu e a Grande Cratera: Não muito depois da destruição do Estreito Beiden, Lorde Sol enviou uma grande bola de fogo dos céus para destruir as pedras que bloqueavam o Estreito Seikitsu, uma passagem fechada por Akodo Caolho séculos atrás. O Unicórnio reclamou a passagem, pois está muito próxima às suas terras. Rumores de uma antiga cidade na cratera persistem por anos apear da negação pelos estudiosos do Unicórnio.

U 30 — Estreito Iuchi: Pequeno e raramente visto, o Estreito Iuchi foi um meio secundário de se cruzar as Montanhas da Espinha do Mundo por séculos. Ela foi ofuscada primeiro pelo Estreito Beiden e depois pelo Estreito Seikitsu, mas o Unicórnio e os Miya próximos têm feito grande uso dela por centenas de anos.

As Terras Neutras e Terras dos Clãs Menores

Capital: Toshi Ranbo
População: Aproximadamente 2.500.000 (143.000 samurais)
Importa: Várias coisas
Exporta: Várias coisas

A 1 — Kyuden Miya (Castelo dos Miya): Os Miya, os heráldicos e diplomatas do Imperador, vivem mais longe do Imperador que qualquer outra Família Imperial. Seu palácio é aninhado entre as Montanhas da Espinha do Mundo, logo a norte das Planícies do Trovão. Kyuden Miya é famoso por seus extensos registros na heráldica e mons pessoais de clãs Maiores e Menores. Uma vez por ano, os Miya financiam a Bênção do Imperador, uma caravana de artesãos, construtores e shugenjas que viajam pelas áreas em necessidade de assistência em Rokugan, reparando limites, construindo escolhas e fazendo toda espécie de boas ações.

A 2 — Shiro Usagi (Fortaleza do Clã Lebre): Um exército do Escorpião dominou a fortaleza do Clã Lebre antes do Golpe do Clã Escorpião. Numa trágica porém desconexa reviravolta, o Imperador dissolveu o Clã Lebre pouco depois por acusações de maho. As acusações foram provadas como falsas, porém, e a família Usagi reconstruiu seu lar maior que antes. Desde então, a Lebre se tornou mais forte do que nunca, adicionando uma segunda família, os Ujina, ao seu clã.

A 3 — O Castelo do Campeão de Esmeralda: Por mil anos, as terras ao norte de Otosan Uchi pertenciam ao Campeão de Esmeralda. Nenhum exército já ousou ameaçar suas fronteiras, pois todos os daimyos são dolorosamente cientes de que tal ação é um convite para os outros Clãs providenciarem exércitos contra o invasor. O atual Campeão, Yasuki Hachi, recusou abandonar sua sede tradicional apesar da destruição de Otosan Uchi.

O castelo fica numa alta colina cercada por uma vasta e limpa planície. Qualquer exército seria visto com dias de antecedência antes de sua chegada. Um crisântemo — o mon Imperial — é orgulhosamente exibido no portal frontal do castelo.

A 4 — Kiten e Roka Toshi/Kyu Bannin Toshi (Cidade do Estreito Traiçoeira/Cidade da Guarda do Dragão): Uma passagem estreita pelas montanhas deu esse nome à cidade. Ela fica num vale no litoral cercada por altas montanhas. Um famoso contador de histórias narrou um conto de uma pequena criança que deu um bolo de arroz a um dragão. O dragão prometeu à criança que sua família e todos os seus descendentes conheceriam a paz por mil anos. Desde então, os descendentes da menina têm constado entre os mais proeminentes pescadores de Rokugan.

A 5, A 6, 18 A 10 — Vilarejos Centrais: Os grandes vilarejos que cercam Otosan Uchi ficaram em melhor estado do que a cidade quando ela foi destruída há alguns anos, mas não muito. Muitos sobreviventes se mudaram, deixando os vilarejos estranhamente quietos.

A 5 — Mura Kita Chushin (Vilarejo Central do Norte): Este vilarejo foi mais ou menos dominado pelo Clã Tartaruga. As construções evacuadas por hemins em fuga agora estão cheias de lojas e depósitos cheios de bens exóticos que a Tartaruga vende pela costa.

A 6 — Mura Higashi Chushin (Vilarejo Central do Leste): Certa vez lar de ronins desabrigados e mercadores de toda espécie, Vilarejo Central do Leste é uma sombra de sua antiga forma. Os mercenários foram para outros lugares, e há muito pouco no vilarejo que atraia visitantes. Os Tsi, uma família de ronins, ainda vive e trabalha aqui, e as belas armas que seus ferreiros produzem atraem os únicos visitantes que ainda viajam para o vilarejo. A Casa da Koi Verde, uma casa de chá fundada por um ex Heráldico Imperial, é o centro de toda atividade no vilarejo.

A 8 — Mura Nishi Chushin (Vilarejo Central do Oeste): Vilarejo Central do Oeste tem menos cidadãos remanescentes de todos os Vilarejos Centrais. Seus grandes depósitos Imperiais estão vazios e sem uso.

A 10 — Yoake Fusheru (Torre do Amanhecer): Esta antiga torre já guardou a Baía do Imperador. Hoje, não passa de ruínas, destruída por uma monstruosidade marinha durante o ataque de Daigotsu, há alguns anos.

A 9 — As Ruínas de Otosan Uchi: Fundada pelo Primeiro Hantei, Otosan Uchi foi a capital do Império por quase mil anos. Durante esse tempo, ela viu muitas invasões e conflitos, incluindo a Batalha do Alce Branco, o Golpe do Clã Escorpião, o segundo Dia do Trovão, e a Batalha de Otosan Uchi. Depois da última batalha, a cidade estava quase em ruínas. O Campeão do Leão, Matsu Nimuro, declarou que a cidade estava amaldiçoada e que, na ausência de um Imperador para purifica-la, ela deveria ser destruída. O Leão a devastou com poucos protestos dos outros clãs.

A cidade não está inteiramente abandonada. Nezumis assombram as ruínas, assim como poucos patéticos recicladores. A

família de ronins Yotsu vive aqui também, protegendo aqueles de dentro da cidade ao máximo que podem.

- **Kyuden Seppun (Castelo dos Seppun):** Este grande palácio fica logo ao sul das ruínas de Otosan Uchi. Os Seppun em sua maioria se mudaram para Toshi Ranbo, mas mantêm seu lar primário aqui, tanto em memória quanto em arrependimento pela falha em proteger Otosan Uchi das Terras Sombrias. Kyuden Seppun é ainda tido como solo sagrado pela Irmandade e muitas outras ordens honradas de Rokugan, e não vêem a mesma vergonha que os Seppun sentem.

A 11 — Nichibotsu Fusheru (Torre do Pôr do Sol): Esta antiga torre continua a guardar a Baía do Imperador, tendo sido poupada durante a Batalha de Otosan Uchi. A Tartaruga continua servindo neste local, mas como um sinal de devoção à cidade que qualquer outra coisa.

A 12 — Mizen Mura: Esta pequena cidade marca a fronteira entre as terras Imperiais e as da Garça. É protegida pelos guardas Seppun, que quase todos têm alguma relação com a Garça.

A 13 — Reihaido Shinsei (Oratório do Corvo): O animal mais associado a Shinsei é o corvo. Quando ele e seus Sete Trovões precisavam de um batedor, o corvo — no momento uma ave de peito branco com asas coloridas — se candidatou. O corvo sobreviveu à sua jornada, mas foi enegrecido pelas poderosas forças que passavam entre os Trovões de Shinsei e Fu Leng. Corvos agora são tidos como pássaros de presságio, sempre alertas a problemas vindouros. Apenas aqueles com um puro coração e real devoção podem achar o oratório de Shinsei. É dito que eles aprendem os maiores segredos de Shinsei pelos Kenkus.

A 14 — Shinden Osano-Wo (Templo de Osano-Wo): A Fortuna do Fogo e Trovão é Osano-Wo, e seu maior templo fica aqui. Os monges que cuidam do templo são conhecidos por seus rituais de sofrimento e magias secretas. Tempestades de relâmpagos constantes encorajam a vegetação local a ser verde e massiva, mas a terra em si é rochosa e difícil de se atravessar. Musgos crescem sobre as rochas e a área é úmida, mesmo durante as estações secas.

A 15 — Koeru Mura: Este pequeno vilarejo cultiva arroz e grãos para os Clãs Menores. Todo ano, o governador ronin dos Koeru se encontra com os Clãs Menores das cercanias, e vende a colheita do ano passado para quem der o maior preço. Esse é o único meio pelo qual esta pequena e independente cidade ronin sobrevive ano após ano.

A 16 — Shiro Heichi (Fortaleza do Clã Javali): Outrora lar do Clã Javali, este arruinado castelo ficou vazio por séculos. Ninguém sabe ao certo o que abateu o Javali, mas desde seu desaparecimento, um espírito incansável chamado de Shakoki Dogu assombra essas montanhas, alimentando-se da loucura.

A 17 — Zakyo Toshi (Cidade do Prazer): Há quinhentos anos, o nome dessa cidade seria bem adequado; hoje é simplesmente um nome decorativo a um dos mais ocupados centros comerciais no sul. Zakyo é um asilo para a luxúria e os vícios, mantida limpa apenas pela constante interferência das tropas Imperiais alojadas aqui para observar a fronteira do Escorpião com as terras da Raposa e Pardal.

A 18 — Dangai: Um pequeno monastério no centro das terras inapropriadas, este centro de iluminação toma vantagem da terra árida ao construir jardins de rochas e livrarias. O monastério conta com viajantes para trazer comida para seus monges.

A 19 — Daidoji Yukan-se (Valente Torre Daidoji): O ronin que ergueu essa torre foi uma vez da Garça, ou ao menos seus ancestrais foram. A torre foi reclamada pela Garça depois de uma vitória sobre o Escorpião, mas alguns vícios secretos fizeram os samurais aqui serem expulsos. Seus descendentes continuam a se esforçarem para ganhar acesso à Garça novamente, mas sem sucesso.

A 20 — Kudo: Este pequeno vilarejo campestre está nas terras que uma vez pertenceram à Lebre, mas não se encaixa dentro de suas fronteiras depois que o clã foi reformado. Posses dos Kudo são algum tipo de ponto comum entre os Clãs Raposa e Pardal, que compartilham suas colheitas.

A 21 — Meidochi: Um vilarejo agrícola que está nas terras que pertenciam à Lebre, Meidochi é onde os a família Ujina conduz muitos de seus afazeres.

A 22 — Kaia Osho Mura (Vilarejo do Sacerdote Humilde): Um quieto vilarejo do Clã Raposa nos confins da Kitsune Mori, este vilarejo produz a maioria da comida da Raposa, e é guardado por vigilantes shugenjas do pacífico clã. Samurais do Unicórnio às vezes podem ser achados aqui, procurando restos de suas viagens pelas terras de seus primos distantes, a Raposa.

A 23 — Kitsune Mori Mura: Este vilarejo dentro da floresta da Raposa é cheio de estranhas arquiteturas — casas crescem de árvores, e telas deslizantes feitas de folhas da floresta ao invés de papel de arroz. O Clã Raposa faz uso de todas as recompensas da floresta, colhendo suas sementes, frutos e nozes assim como a comida cultivada nos outros vilarejos da Raposa. Há um grande oratório a Inari, a Fortuna do Arroz e amiga dos espíritos Kitsune que habitam as grutas da floresta selvagem em volta do Palácio do Clã Raposa.

A 24 — Kyuden Kitsune (Palácio do Clã Raposa): Quando Lady Shinjo deixou Rokugan, alguns dos que ficaram para trás se tornaram o Clã Raposa. Enquanto eles não têm a mesma afinidade com cavalaria que seus primos do Unicórnio, suas perícias em caça, herbalismo, e marcenaria são incomparáveis.

A 25 — Kyuden Suzume (Palácio do Clã Pardal): O jovem Clã Pardal foi formado há vários séculos quando um comentário inapropriado de um jovem da Garça, combinado com uma difícil estação de impostos, levou à incomum elevação de seu pai a líder de um novo Clã Menor. O "palácio" do Clã Pardal é estóico e funcional, tendo uma posição fortificada da qual o Pardal e seus heimins podem se defender em tempos de guerra.

A 26 — Koutetsukan (Cidade da Tartaruga de Ferro): Esta humilde cidade é o maior produtor isolado de barcos e botes do Império, construindo barcos para as frotas Mantis, Garça, Fênix e Caranguejo assim como para os Seppun. Diz-se que com um barco construído em Koutetsukan e um navegador Mantis, não há porto ao qual um capitão não consiga chegar.

A 27 — Shiro Morito (Castelo do Clã Touro): Por seu mérito durante a Guerra dos Espíritos, o ex bushi do Unicórnio Shinjo Morito foi recompensado com um pequeno feudo nas regiões ao norte da Planície do Coração do Dragão para fundar seu próprio Clã Menor. Morito adotou o apelido dado a ele pro seus companheiros ronins como seu novo nome de família: o Clã Touro. Muitos antigos membros da família Shinjo, exilados ou desonrados após a revelação de Shinjo Yokatsu como Mestre Kolat, se juntaram a Morito na esperança de começarem uma nova vida.

A 28 — Toku Torid-e (Torre Virtuosa): Um dos tenentes chefes de Toturi durante a Guerra dos Clãs, o samurai conhecido como Toku foi primeiramente promovido a capitão da Guarda Imperial pelo Imperador Toturi I, e então posteriormente recebeu permissão para fundar seu próprio Clã Menor. Toku o batizou de Clã Macaco e continuou a servir Toturi até sua recente morte. O grande herói Toku se sacrificou para deter os Oradores de Sangue de obterem uma Escritura Negra, mas seus filhos continuam com as tradições do Macaco em sua memória.

A 29 — As Ruínas de Shiro Ichiro (Fortaleza do Clã Texugo): Outrora um remoto e quase irrelevante clã, o Texugo chamou atenção quando virtualmente o clã inteiro foi morto por ataque de Oni pouco antes da imposição da Guerra dos Clãs. Os poucos sobreviventes da família Ichiro deram apoio a Toturi durante a guerra e tiveram permissão para manterem seu nome apesar da falta de uma terra natal. Até hoje, o castelo permanece em ruínas na maior parte, e o Texugo jurou reconstruí-lo apenas quando o resto de suas terras for restaurado novamente.

A 30 — Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho (Cidade da Violência Por Trás da Corte): Outrora, esta cidade foi o centro das disputas de fronteiras entre Leão e Garça, mudando de mãos constantemente ao longo dos anos. Foi assim até uma incomum aliança entre Matsu Nimuro e Doji Kurohito, Campeões de seus clãs, que as guerras terminaram e a cidade foi declarada a nova capital de Rokugan.

Toshi Ranbo está crescendo mais rápido que qualquer cidade no Império. As famílias Imperiais foram as primeiras a estabelecer sedes, mas os outros Clãs Maiores e vários Clãs Menores vieram em seguida. Apesar dos problemas trazidos pelos incêndios e conflitos, ao ritmo que tem se expandido constantemente, Toshi Ranbo precisará de apenas mais alguns anos para alcançar o tamanho que Otosan Uchi tinha.

A 31 — Vyakarana: Chamada por alguns de Cidade da Magia, esta cidade Naga fica bem no meio da Floresta Shinomen. A cidade nunca se recuperou completamente do primeiro Grande Sono, e muito dela continua coberto de poeira, teias místicas que mesmo os Nagas não compreendem. Desde que se aliaram com os Nagas, o general do Unicórnio Moto Chen e sua consorte Akasha, o legado meio-humano dos Nagas, construíram sua casa junto com várias centenas de guerreiros. Eles escolheram essa cidade devido à proximidade com seus aliados Unicórnios, apesar deles não se aventurarem em certos lugares temendo o que pode estar escondido neles.

Maiores Acidentes Geográficos

As seguintes descrições se referem às localizações estabelecidas no mapa colorido na frente desse livro.

A — Kanashimi no Komichi (Trilha do Sofrimento): Esta passagem montanhosa natural leva às terras ao norte distante dos confins além de Rokugan. Alguns a chamam de "Estrada do Exílio" por causa das almas banidas que partem rumo ao norte.

B — Yakeru yoni Atsui (Areias Ardentes): O Unicórnio e o Escorpião conhecem este traiçoeiro deserto, mas nenhum outro clã já o cruzou e sobreviveu. É dito que uma grande cidade cercada por vários Impérios estranhos fica ao longe, além das areias.

C — Kyodai e Kabe sano Kita (Grande Muralha do Norte): Essas montanhas isolam Rokugan do norte. O Unicórnio que existem espetes ao norte onde bárbaros cavalgam em grandes cavalos, matando e pilhando sem misericórdia. O Dragão e a Fênix não têm certeza, mas mantêm uma atenta vigilância caso for verdade.

D — Hinanbasho sano Mitsu Shimai (Refúgio das Três Irmãs): No alto das montanhas sobre as fortalezas do Dragão, um dos raros oratórios à Lady Lua fica no fim de um traiçoeiro caminho chamado "A Escalada da Lua". Aqueles que forem diligentes e descobrirem o caminho oculto que leva ao oratório cuidado por três irmãs que cuidam dele desde se pode lembrar. Especulações fazem das irmãs quase fantasmas, mas ninguém pode dizer com certeza. As três irmãs falam em enigmas, respondendo qualquer pergunta feita a elas. Lendas dizem que qualquer pergunta feita a elas é respondida verdadeiramente, mas a ruína cai sobre aqueles que perguntam.

E — Heigan Ryo Kokoro (Planícies do Coração do Dragão): Esta alta e vasta planície vislumbra as fortalezas do Dragão ao sudoeste e o Oratório ao Ki-Rin ao sudeste. Apenas pedras quebradas e fundações rachadas continuam a marcar o lar do Clã Serpente, que foi completamente destruído pelo Clã Fênix a cerca de um século e meio atrás. Ocasionalmente, shugenjas esforçados cavam as ruínas esperando achar remanescentes da magia negra da Serpente. Os sortudos retornam para casa desapontados, os azarados não retornam.

F — Tani Giza (Vale Dentado): Esta área de montanhas é feita de xistos soltos, grandes pedaços que se quebram das montanhas e deslizam para os vales abaixo. A Fênix às vezes treina samurais nessa área, para ensinar-lhes prontidão.

G — Mori Isawa (Bosques Isawa): Há uma razão para a Fênix ficar nessa área de Rokugan. A madeira da floresta Isawa tem uma qualidade desconhecida que é particularmente benéfica pra os manuscritos dos shugenjas.

H — Nani-aku Heitai Heigen (Planície dos 700 Soldados): Foi aqui que setecentos de soldados foram vitoriosos contra um exército de sete mil, de acordo com a lenda.

I — Mizu-umi Ryo (Lago Dragão): Os nativos chamam o lago ao noroeste de "Lago Dragão" por causa do oratório ao Guardião da Água que fica no lado sul do lago. Alguns dizem que o Dragão da Água aparecerá no oratório aos dignos.

- **Nagashi Naga Toshi (Cidade Naga Submersa):** No fundo do Lago Dragão, dizem haver uma cidade que continua perfeitamente conservada. Estátuas sugerem que pode ser de uma cidade Naga, mas ninguém pode dizer com certeza, e os Nagas ficaram estranhamente silenciosos sobre o assunto quando acordaram.

I — Rio do Vale Perdido (Rio da Casa Kenku): Apesar de ficar longe de qualquer habitação, muitos bushis arriscam a jornada a este rio remoto. Sua fonte é tida como lar dos sábios e travessos Kenkus. Muitos espadachins lendários de Rokugan são tidos como treinados por esses mestres da esgrima.

K — Os Prados Utaku: Apesar do Unicórnio ostentar grandes cidades, tais áreas existem principalmente para comércio e encontros com diplomatas estrangeiros. São terras abertas como essa que eles tomam por casas. Esta área é particularmente popular para o nômade clã, e muitos vilarejos nobres de tendas yurts e chomchogs se erguem ao anoitecer, apenas par serem movidos a quilômetros dali a esmo. Quando não lidando com afazeres políticos em Shiro Moto, o Khan pode normalmente ser encontrado caçando ou treinando suas tropas por aqui.

L — Kyodai e Josho Suru (A Grande Escalada): Esses são os pés das colinas que levam aos palácios montanhosos do Clã Dragão. Eles são estreitos, rebuscados e confusos e fáceis de se perder, eventualmente alcançando alturas impossíveis. Há uma grande passagem que escala as montanhas, e que é guardada pela família Mirumoto.

M — Kyodai e Taiyo (A Grande Queda): devido à intensa atividade vulcânica, há muitos deslizamentos de rochas nessa área, fazendo-a um pouco perigosa. O Clã Dragão treina jovens samurais nesta área — os ajuda a manterem o equilíbrio.

N — Nemui Kaminari Yama (Montanha do Trovão Dormente): O vulcão ao sul do Oratório do Ki-Rin ruge de tempos em tempos, mas ainda não entrou em erupção.

O — Kanawa Taki (Cascata dos Anéis de Ferro): A mil anos atrás, Shinsei parou nessa cascata cachoeira e matou sua sede. Desde então, suas águas foram consideradas sagradas. Ferreiros vêm de toda a Rokugan para esta cachoeira para usar suas puras águas para esfriarem seu aço.

P — Heingen Yuki (Planície da Neve): A cada inverno, uma grande quantidade de neve cai das montanhas sobre essas planícies. A passagem montanhosa passa além de "Planície da Neve" (como é chamada pelo Unicórnio) e leva para o oeste distante, detalhes que só são conhecidos por estudiosos do Unicórnio.

Q — Shiroi Kishi Mizu-umi (Lago da Costa Branca): "Lago da Costa Branca" ganhou esse nome por causa das areias brancas em suas margens. É dito que os ningyos habitam o fundo do lago. Crenças populares dizem que aqueles que comem carne de ningyo se tornam imortais, mas o Unicórnio declarou tal ato ilegal diante de sua aliança com os Nagas adormecidos.

R — Kawa Nemui (Rio Dormente): O rio que corre do Lago da cidade Submersa é chamado de Rio Dormente, pois a cidade adormecida da qual a água corre. Os camponeses locais insistem que se a areia do fundo desse rio foi posta numa garrafa de sake, qualquer um que beba da garrafa cairá num sono mágico.

S — Shiroi Kishi Heigen (Planície da Costa Branca): Uma grande batalha foi travada aqui há 300 anos. Uma força do Escorpião atacou o recém-formado Unicórnio, mas o Unicórnio os expulsou. De acordo com o Unicórnio, o Escorpião pensou que fossem fracos, bárbaros sem educação, e foram rapidamente corrigidos desse erro. O Escorpião, quando perguntado a respeito, concede a razão e muda de assunto.

T — Hae Moete Kawa (Rio Vaga-lume): Rio Vaga-lume é importante para o comércio do Clã Unicórnio. Este rio carrega muitos bens de comércio do Unicórnio, tanto rio acima quanto rio abaixo.

U — Oboreshinu Boekisho Kawa (Rio do Mercador Afogado): A centenas de anos atrás, bandidos atacaram um

proeminente mercador perto desse rio. Eles o torturaram e à sua família, eventualmente afogando-os no rio. Camponeses locais dizem que seus fantasmas assombram os bancos, procurando fazer justiça com os bandidos que os afogaram.

V — Tanima sano Futatsu Taisho (Vale dos Dois Generais): Foi aqui que os dois maiores comandantes — Matsu Kijoruko e Daidoji Wasutsubo — lutaram a Batalha dos Sete Dias. No fim, os comandantes se enfrentaram no campo de batalha, cercados pelos cadáveres sangrentos depois de centenas de horas de combate constante. Apesar de Kijoruko ter sido vitoriosa, suas feridas do duelo a venceram pouco depois. O campo de batalha continua um local sagrado com um oratório dedicado a ambos os generais no local onde pereceram.

W — Seikitsu sano Tamo no Oi (Montanhas da Espinha do Mundo): Este é o conjunto de montanhas que divide Rokugan em duas. As Montanhas Seikitsu contém os mais altos picos de Rokugan (incluindo a lendária Montanha dos Sete Trovões), e as poucas trilhas que as atravessam são fracas e estreitas. Com a destruição do Estreito Beiden, o único caminho largo o bastante para se movimentar um exército é pelo Estreito Seikitsu.

X — Kawa Mitsu Kishi (Rio de Três Lados): Talvez o mais disputado corpo de água em Rokugan é o Rio de Três Lados. Historicamente, ele abastece o coração do comércio para três clãs, o Escorpião, o Leão e a Garça, no coração do Império.

Y — Kiken Roka (Estreito Traiçoeiro): A história diz que um mercador perdeu sua vida nesse estreito há centenas de anos, e seu fantasma ainda assombra as montanhas. À noite, ventos assombrosos ecoam pelos desfiladeiros, fazendo sons como se as montanhas chorassem. É um longo e perigoso estreito, mas também uma das rotas mais curtas das terras da Fênix para as terras do Campeão de Esmeralda.

Z — Yama no Kuyami (Montanhas do Arrependimento): Esta região é chamada de Arrependimento por causa das várias vidas perdidas na única passagem pelas montanhas. Na luz do pôr do sol, a neve no topo das montanhas se torna vermelha, como se as montanhas estivessem sangrando com o pôr do sol. Sussurros de ogros e goblins nessa área levam alguns shugenjas a suspeitarem de antigos criadouros em alguns lugares nas cavernas, mas se existem, a Fênix ainda não os encontrou.

AA — Kawa sano Fui no Dansei wo Sasu (Rio do Herói Inesperado): Foi aqui, há quase dois séculos, que o Unicórnio lutou contra um exército de criaturas das Terras Sombrias que atravessou o Caranguejo. As criaturas tentaram infectar o Lago Pétala de Crisântemo, mas a coragem de um fazendeiro foi o fator crucial na batalha, ele virou a maré, e o rio no qual a batalha foi travada foi batizado em sua honra.

BB — Mizu-umi Kiku Hanabira (Lago Pétala de Crisântemo): Centenas de crisântemos povoam as margens desse lago. As lendas dizem que os crisântemos originais foram plantados por Hantei XVII em luto pela perda de seu filho. De fato, muitos Imperadores visitam o lago para celebrar o Festival Crisântemo.

CC — Estreito Broto de Ameixa: Diz-se que nesse estreito, o Kami Togashi alcançou a iluminação pela primeira vez, comendo uma ameixa para quebrar seu jejum. Infelizmente, não nascem ameixas aqui. De fato, o clima árido parece proibir a possibilidade de tal árvore ter crescido por aqui.

DD — Yama sano Kaminari (Montanha dos Sete Trovões): A mais alta montanha em Rokugan é batizada pelos Sete Trovões que foram com Shinsei enfrentar o lorde negro Fu Leng no primeiro Dia do Trovão. Há um oratório dedicado às suas memórias no pico mais alto, mantido pela Irmandade de Shinsei.

EE — Heigen no Otaku (Planícies de Batalha): Este é o coração do território Leão, guardado por samurais do Leão. Porém, o Leão não tem proteção dos impostos do Campeão de Esmeralda. A taxação nas terras do Leão normalmente cabe à Garça, que tem dominado a posição do Campeão por séculos.

FF — Heingen no Hayai Mondai (Planície dos Problemas Rápidos): As planícies ao redor de Otosan Uchi já foram chamadas de "Planícies dos Problemas Rápidos". Já foi ilegal mover homens armados por essa área, mas essa lei é algo morto já que a capital Imperial caiu.

GG — Rokugan Yogasha Heigen (Planície do Campeão de Esmeralda): Essas ricas planícies cercam um grande e bem fortificado castelo. Tanto o castelo quanto as terras são dadas a quem se sucede no Teste de Campeão de Esmeralda. Yasuki Hachi tem a posição por quase uma década agora.

HH — Hanto no Yoake (Península do Amanhecer): Pinçada entre Vilarejo Central do Norte e a Baía do Sol Dourado, esta península é o lar do Clã Tartaruga. A Tartaruga uma vez ficou sem daimyo, ficando sob responsabilidade do Imperador diretamente. O clã é autônomo agora, e lidera uma aliança dos Clãs Menores, representando os outros na corte. A Tartaruga tem desde então recusado a abandonar suas posses em Otosan Uchi, talvez temendo para quais novas terras eles possam ser re-alojados.

II — Naga Doro Heigen (Planície da Estrada Naga): Por vários anos, estudiosos tem estudado e pesquisado sobre as ruínas Naga dessa área. Depois de seu despertar, os Nagas permitiram que estudantes dos clãs estudassem aqui mais uma vez. Agora que retornaram de seu sono, muitos de fora do Unicórnio escolhem não estudar além do permitido.

JJ — Heigen no Kaminari (Planície do Trovão): A planície do trovão é dedicada à Fortuna do Trovão, Osano-Wo. É aqui que o Teste do Campeão de Esmeralda é sediado, em honra à Fortuna patrona de todos os bushis.

KK — Heigen sano Doji (Terras da Família Doji): As tenras terras da família Doji são pontilhadas com campos de arroz e caravanas mercantes, apresentando-se um convite para bandidos. Os Daidoji têm garantido que esses bandidos que o fazem raramente sobrevivam para desfrutarem de suas recompensas.

LL — Wan sano Kin Taiyo (Baía do Sol Dourado): O porto de Otosan Uchi vê pouco tráfego atualmente. Barcos pesqueiros de camponeses e navios da Tartaruga não os únicos a se movimentarem pelo grande porto arruinado. Mas o pôr do sol ainda faz a cidade ficar num majestoso brilho dourado no anoitecer, e não é incomum achar os sobreviventes da cidade reunidos aqui para aproveitarem um momento de beleza na noite.

MM — Shinomen Mori (Floresta Oculta): A Floresta Shinomen é a maior e mais misteriosa floresta de Rokugan. Crê-se que ela seja encantada, e que todo o tipo de criaturas gigantes pode ser encontrada lá dentro. Ou limiares externos foram explorados, mas existem centenas de quilômetros dentro da floresta que nenhum homem já viu. Mesmo os Nagas não dizem conhecer todos os segredos da floresta.

NN — Kawa no Kin (Rio do Ouro): Ele já foi a maior rota comercial do Escorpião, mas hoje nenhum clã reclama o Rio do Ouro. Alguns tentaram enviar barcos de carga em suas águas, mas os assaltos piratas têm diminuído o número daqueles que tentam. Muitos consideram o meio um problema maior que seu valor.

OO — Roka Beiden (Estreito Beiden): Outrora a encruzilhada de Rokugan, Estreito Beiden foi a maior e mais freqüentemente usada passagem pelas Montanhas Seikitsu. Foi disputada pelo Leão, Escorpião e Garça por centenas de anos, e muitas grandes batalhas foram travadas aqui. O estreito foi destruído durante a Guerra dos Espíritos, desmoronado por magia e sabotagens para destruir os exércitos dos espíritos de Hantei XVI enquanto viajavam por ele.

PP — Mizu-umi no Fuko (Lago das Lamentações): As histórias contam que este lago é assombrado pelas almas daqueles que morreram no Estreito Beiden e não foram adequadamente enterrados. Pequenos oratórios pontilham as margens em favor daqueles que pereceram mas que não tiveram seus nomes lembrados.

QQ — Planícies Osari (As Planícies do Clã Garça): As planícies aqui são férteis e ricas, mas os camponeses locais avisam que não se deve andar depois do pôr do sol. Dizem que fantasmas famintos vagam livres na noite, procurando se alimentar do sangue dos vivos e levar os amaldiçoados gritando para o reino espiritual do Gaki-do.

RR — Kawa sano Okami Jikan (Rio da Hora do Lobo): Batizado por uma batalha entre Escorpião e Leão na qual dez mil samurais morreram durante a Hora do Lobo, pouco após o pôr do sol. A batalha aconteceu no Estreito de Beiden à luz de tochas, e o amanhecer foi tão horrendo que "Hora do Lobo" é tida como mau presságio. Essa hora é agora referida como "Hora do Cão".

SS — Akami Mizu-umi (Lago Vermelho): O lago que o Rio da Hora do Lobo sustenta é chamado de Lago Vermelho. Depois da batalha, o sangue correu rio abaixo e parou no lago vários quilômetros ao sul. No aniversário desta terrível batalha, durante a hora do lobo, a água do lago fica vermelha e sangue escorre de suas margens.

TT — Kawa sano Zatu Shudoshi (Rio do Monge Cego): Este rio recebeu este nome de um velho monge que vive num pequeno oratório na margem do rio. Ele transportará qualquer um que responder um enigma seu em sua balsa. Ele viveu neste pequeno oratório por ao menos duzentos anos a partir de agora, e os passageiros que perguntarem a ele sua idade receberão um sorriso ciente do monge e um banho do rio.

UU — Michi ni Mayotta Musume Irie (Enseada da Filha Perdida): Esta é a famosa ilha onde o primeiro Hantei encontrou sua noiva. O mais famoso contar dessa história foi a peça escrita pelo famoso dramaturgo Leão, Akodo Taberu. Conhecida como sua obra prima, a peça narra a história de uma tal maneira que faz dos personagens da Garça, vilões, sem retrata-los como malfeitores.

VV — Nanatsu ho Otaku Heigen (Planície da Batalha dos Sete Dias): Há trezentos anos, um ronin chamado Reichin ajudou o Campeão de Esmeralda a derrotar Iuchban e sua ordem de Oradores de Sangue. Reichin recebeu um pequeno castelo e as terras ao redor dele. A batalha com Iuchiban durou sete dias, daí o nome da planície.

WW — Ronin Chiiki (Planícies Ronin): Essas terras são possuídas pela Aliança dos Três Homens, a aliança dos clãs Pardal e Raposa com a família Tsuruchi (posterior Clã Vespa). As Planícies Ronin já foram intensamente protegidas por frontearem as terras do Escorpião; agora elas estão mais relaxadas, desde que um ataque do Escorpião despertaria a ira do Mantis.

XX — Takia Kusa Heingan (Planície da Grama Alta): Essas assim chamadas planícies já foram uma área de ricas fazendas, mas foram abandonadas há dez anos quando os campos repentinamente se tornaram inférteis. Recentemente, uma grande floresta de bambu se espalhou pela anteriormente seca terra, intrigando camponeses e shugenjas.

YY — Umi Yakamo (Mar do Lorde Sol): O mar onde Lorde Sol se ergue toda manhã normalmente é quieto e calmo. Bóias junto à costa ajudam marinheiros a guiarem seus barcos de porto a porto e para impedi-los de navegarem muito longe do mar. O mar já foi chamado de Umi Amaterasu, mas foi renomeado quando Hida Yakamo ascendeu à posição de Lorde Sol.

ZZ — Heingen yori eu ni Warui (Planícies Sobre o Mal): Esta vasta região de selva permanece intocada depois que quase mil anos. Mesmo as criaturas das Terras Sombrias parecem temer a área. Muitas ruínas estranhas podem ser vistas das planícies, construídas por mãos não-humanas há tempos incalculáveis. Rumores abundam sobre a verdadeira natureza das ruínas, mas os mais críveis as atribuem aos Nagas que confirmam que poderia ser uma cidade falha. É considerado extrema má sorte até mesmo se aproximar das ruínas.

AAA — Yugure Yama (Montanhas Crepúsculo): Menores que as poderosas Montanhas Seikitsu, as Yugure abrangem as terras ao sudoeste do Caranguejo. Grandes e rochosas, as montanhas são cobertas com elaboradas defesas do Caranguejo contra as Terras Sombrias. Existem várias passagens pelas Yugure, mas muitas são ou vigiadas ou com armadilhas. Samurais sábios viajando pelas montanhas primeiro anunciam sua presença ao Caranguejo, e então se aproximam pela passagem Kaiu, um dos poucos lugares onde viajantes podem passar sem serem incomodados. As montanhas ao norte oferecem um grande número de plantações de chá, e muito do suprimento de chá de Rokugan vem das terras do Caranguejo.

BBB — Mittsu Otoko Rengo Heigen (Planície da Aliança dos Três Homens): Há muitos anos, um general Escorpião conduziu um exército por esta planície e foi derrotado por uma aliança de samurais dos Clãs Vespa, Raposa e Pardal, pondo um precedente incrível de poder e interdependência entre os Clãs Menores.

CCC — Haka no Iuchiban (Tomba de Iuchiban) (Ordem dos Oradores de Sangue): Há quinhentos anos, os Sete Clãs derrotaram Iuchiban e seu culto de Oradores de Sangue. O corpo de Iuchiban foi posto numa toma e seus seguidores mortos. Nem todos os Oradores de Sangue foram capturados, porém, por isso aqueles que confinaram Iuchiban puseram armadilhas pela tumba para evitar que seus servos restaurassem o feiticeiro maligno à vida. Infelizmente, esse esforço foi inútil, pois Iuchiban escapou duas vezes de sua prisão antes de ser finalmente derrotado.

DDD — Heiwa e Kaze Heigen (Planície do Vento Quieto): Suaves brisas da Floresta Shinomen sopram pela Planície do Vento Quieto, e às vezes, músicas assombrosas podem ser ouvidas.

EEE — Mizu-umi no Sakura Yuki (Lago da Neve de Cerejeira): Cerejeiras cercam o lago, e quando cai o outono, elas cobrem as águas, marcando o lago como se estivesse coberto de neve. Muitos monges e samurais devotos vêem a este lago durante o Festival das Cerejeiras. Os verdadeiramente devotos se sentam sob uma árvore e meditam até que os botões caiam da árvore. A tradição diz que aquele que se sentar por mais tempo (seu broto cai por último) é o mais puro.

FFF — Shiroi Kin Kawa (Rio do Ouro Branco): O pequeno rio que desemboca no Lago da Neve de Cerejeira é chamado de "ouro branco" pelas pedras brancas que agitam e folhas douradas que caem nas águas no outono. Durante muitos festivais, monges e samurais pios podem ser vistos nas margens meditando e jejuando.

GGG — Shukufuku Suru Jimen Heigen (Planície do Solo Abençoado): Esta planície recebeu este nome quando foi escolhida por Shinsei e os Sete Trovões como lugar pra descanso durante sua jornada às Terras Sombrias. Um monastério e um oratório agora ficam aqui para marcar sua histórica jornada.

HHH — Kin Taiyo Heigen (Planície do Sol Dourado): Um antigo Imperador declarou esta rica e fértil porção de terra sacrossanta. Nenhuma criação ou cultivo nessas terras é permitido, e ninguém habita aqui senão poucos bushis do Pardal cujo dever é verificar se as posses do Imperador continuam intactas.

III — Kaiu Kabe (Muralha do Carpinteiro): Também chamada de Milagre Kaiu, talvez seja a mais forte estrutura construída pelo homem. Com quase 90 m de altura, reforçada por sustentadores e tripulada pelos mais fortes guerreiros que o Caranguejo pode produzir. Situada no lado norte do Rio do Último Esforço, é a maior defesa do Império contra os horrores de Fu Leng.

A muralha foi construída durante a Batalha da Onda Retumbante, há quase trezentos anos atrás. A valente Kuni Osaku deu sua vida para manter um feitiço por 73 dias, mantendo as forças das Terras Sombrias ao longe com uma grande muralha de água enquanto o Caranguejo construía a Muralha. Quando ela morreu, o Caranguejo estava pronto, e Muralha foi forte o bastante para repelir os invasores. Desde então, ela foi fortalecida e reconstruída, e exércitos inteiros foram gastos tentando ultrapassar seus muros. É um testemunho pode e resolução do Clã Caranguejo, e a família Hida jurou que nunca a renderá às Terras Sombrias. Até agora, nenhuma força foi bastante para derruba-la, apesar de uma parte dela ter sido dominada pelas Terras Sombrias durante um curto espaço de tempo há alguns anos.

JJJ — Kawa sano Saigo no Kamae (Rio do Último Esforço): Este rio corre pouco antes da Muralha do Carpinteiro, e foi nessas águas que Kuni Osaku invocou seu lendária feitiço Onda Retumbante enquanto a Muralha era construída. Durante essa batalha, Hida Banuken jurou nunca retroceder um passo sequer, e desde este dia, as Terras Sombrias foram contidas ao sul do Rio do Último Esforço.

KKK — Montanha Mirante [Remova este local de seu lugar atual no topo das montanhas entre Garça e Caranguejo, e o coloque no meio do triângulo formado por L 7, L 11 e L 12]: Uma anomalia geológica, ,esta montanha singular fica diretamente no meio das planícies do Leão. Os Kitsu reverenciam os poderosos kamis dentro da montanha, e mantêm um templo aqui. Num dia claro, quase todo o território do Leão é visível desta montanha.

LLL — O Rio Dedo Escuro e o Rio da Lua Negra: Logo ao norte das terras do Caranguejo, o Rio do Último Esforço se divide em dois. O lado oriental faz seu caminho pelas montanhas, dividindo-se novamente antes de entrar nas Terras Sombrias. Suas águas se tornam negras e paradas, mudadas pela magia corruptora ao redor dela. Os dois braços foram chamados de O Dedo Escuro e a Lua Negra pelos poucos rokuganis que já os viram. Plantas monstruosas crescem às suas margens, e coisas indescritíveis vêm para beber de suas águas impuras. Abaixo da superfície estática, monstruosidades medonhas se criaram; nem mesmo os Onis sabem o que habita dentro delas. Nenhum ser que caiu nos rios — homem, animal ou Oni — emergiu de novo.

O Dedo Negro é o mais longe das Terras Sombrias que qualquer rokugani já adentrou. Além dele, estão os desconhecidos horrores do reino de Fu Leng.

MMM — Kabi eu ho ni as Umi (Muralha Sobre o Oceano): A mais baixa região montanhosa de Rokugan, esta área define as fronteiras entre Caranguejo e Garça.

NNN — Sinos dos Mortos: Há duzentos anos atrás, doze shugenjas morreram lutando enquanto batalhando contra um poderoso espírito maligno. Em memória dos shugenjas, um oratório foi construído nas montanhas desoladas. Diz-se que enquanto os sinos tocarem regularmente, os espíritos dos shugenjas protegerão as montanhas.

OOO — Kaiu Roka (Estreito do Carpinteiro): O Estreito Kaiu é a maior passagem pelas Montanhas Crepúsculo, e o meio mais fácil de se movimentar tropas por elas. Soldados vindos para servir nas muralhas Kaiu sempre viajam por este estreito, assim como incontáveis indivíduos samurais que esperam testar suas capacidades contra as forças de Fu Leng. A estrada pelo estreito é larga e bem cuidada; o Caranguejo compreende a necessidade de rotas de suprimentos abertas. Muitos mercadores, pedintes e mercenários freqüentam a estrada, chorando suas situações a qualquer um que passe. Qualquer um que deseje vender suas mercadorias aqui deve pagar um imposto aos Yasuki, e de fato muitos dos comerciantes ao longo do estreito pertencem à família. O Caranguejo só os tolera por essa razão.

PPP — Haikyo sano Kappa (Ruínas dos Kappa): Outrora uma grande fortaleza do Clã Caranguejo, o palácio Kappa pereceu há muito tempo para as Terras Sombrias. Agora, ele hospeda uma grande cidade goblin, tortuosamente reconstruída numa sátira de seu estilo original. Dúzias de tribos se reúnem aqui para se encontrarem, comercializarem e lutarem numa imitação sádica da sociedade humana. Os goblins dizem que um grande rei governa todo o povo goblin daqui, mas a maior autoridade que já se viu são os obesos lordes da guerra tribais.

QQQ — Kuni Areno (Deserto Kuni): Já conquistados pelas Terras Sombrias, os desertos Kuni já foram recuperados pelo Caranguejo depois de séculos de conflitos brutais. É uma planície de lama quebradiça e vento empoeirado, onde nenhum ser vivo cresce. As bizarras criaturas das Terras Sombrias vagam, procurando por viajantes isolados dos quais possam se alimentar. Os únicos humanos que vivem aqui são os misteriosos Kuni, que praticam suas estranhas artes em isolamento. Eles vivem sozinhos em tendas frágeis que pontilham a paisagem, e raramente vêem a companhia de estrangeiros. Rumores abundam sobre os terríveis experimentos que conduzem nos Onis que conseguem capturar, e os gritos não-naturais que às vezes ecoam entre os desertos deixam créditos às especulações.

RRR — Jinjin Sakana Wan (Baía do Peixe Terremoto): A baía que separa a Garça do Caranguejo provê uma história de mau agouro. Ela é mais quente do que deveria pela atividade vulcânica que ocorre abaixo de suas ondas. Quando um terremoto ocorre, sua agu fica tão quente que pode matar muitos dos peixes no lago, causando uma grande massa de peixes mortos no litoral. Isso só aconteceu três vezes na longa história de Rokugan, mas cada vez que aconteceu, foi o presságio de um evento de dimensões desastrosas.

SSS — Kano Suro Ana no Fu Leng (Poço Infecto de Fu Leng): Quando Fu Leng foi libertado da mão de seu pai e caiu dos céus, ele caiu aqui. A cratera resultante alcançou o submundo, liberando toda espécie de criaturas malignas no mundo. O Poço é o centro das Terras Sombrias, concentrando o poder e ódio de Fu Leng em formas sólidas. O mal emana em ondas palpáveis, e os espíritos mais negros congregam ao redor de sua superfície. Batedores do Caranguejo dizem que ele se estende por todo o caminho até o local de repouso de Fu Leng, que ele usa sua janela para espionar o mundo dos homens. Nenhum humano já viu o Poço Infecto sem ficar louco, mas os maiores e mais temíveis Onis normalmente viajam aqui para cultuarem seu maligno mestre.

TTT — Okiwasureru Haka no Fu Leng (Tumba Esquecida de Fu Leng): Depois de sua derrota nas mãos de Shinsei, Fu Leng foi banido para baixo da terra. Pouco depois, a Tumba Esquecida apareceu, a representação do poder de Fu Leng na terra. Todas as criaturas que ele criou, goblins, Onis e outros, emergiram da tumba, espalhando-se pelas Terras Sombrias. Uma atarracada estrutura de pedra antiga, é decorada com símbolos horrendos e terríveis estátuas ilustrando a eventual vitória de Fu Leng. Diferentemente do Poço Infecto, nenhuma criatura se acha próxima à tumba, mesmo depois da morte de Fu Leng.

UUU — Shio Senkyo no Riku (Ponte da Maré Revolta): A ponte de marés é uma pequena porção de relva na estrada da Baía das Fontes Mornas. Com a maré baixa, é uma trilha de quase 750 m, permitindo que um vasto grupo de homens cruzem de um lado para outro. Na maré alta, ela é engolida pelas ondas. Barcos que desejem passar pelo estreito devem esperar que a maré suba, e tanto Caranguejo e Garça regulam o tráfego que passa por ela. Os Hida e Daidoji compartilham a posse, mas ondas rolantes são a autoridade definitiva sobre essa posse.

VVV — Bunya sano Asahina (Campos do Sol da Manhã): Um grande templo a Jurojin foi construído nas praias daqui. Todos são bem-vindos para meditar. Normalmente, herbalistas e shugenjas esperançosos vêem ao templo para aprenderem as artes da cura dos monges residentes.

WWW — Torre Arruinada de Fu Leng: As origens desse castelo assombrado são um mistério. Ele parece se mover pelas Terras Sombrias por vontade, e tem uma malevolente inteligência. Uma vez que um viajante seja confinado ali dentro, apenas resolvendo os intermináveis enigmas da Torre e os testes de bravura permitem a fuga.

XXX — Shima no Kishinryo e Shima no Kinu (Ilha da Especiaria e Ilha da Seda): As ilhas da Seda e Especiarias são, obviamente, batizadas pelas maiores exportações do Clã Mantis. Elas são intensamente guardadas pela frota Mantis, a maior frota ativa de Rokugan.

YYY — Wan no Asaguroi Mizu (Baía das Águas Negras): Apenas aqueles que não têm fé nas superstições cruzam a Baía das Águas Negras. A superstição típica dos marinheiros diz que uma cidade de horrendas criaturas fica no fundo da baía, e que aqueles que não jogam arroz para o lado quando cruzam a baía trazem desgraça sobre suas cabeças pelas criaturas abaixo.

Terras Além de Rokugan

Historicamente, o povo de Rokugan tem sido extremamente xenófobo. Apenas nos mais recentes anos essa oposição maníaca aos gaijins, uma conseqüência da Batalha do Alce Branco a centenas de anos atrás, começou a ser abatida. Como resultado, mas informações têm ficado disponíveis a respeito das outras terras do que em qualquer ponto da história rokugani, e muitos estudiosos têm tido grande dores para aumentar o conhecimento do Império sobre o que está além.

As Areias Ardentes

Além das Montanhas da Muralha Setentrional, fica uma vasta imensidão de um vazio assolado pelo sol conhecido como Areias Ardentes. É um impiedoso e letal lutar, diferente de tudo em Rokugan. Caminhar nas Areias é se arriscar a uma morte horrível, e elas são temidas e respeitadas pelos cidadãos do Império Esmeralda.

Há quase mil anos atrás, o Clã Ki-Rin desapareceu nas Areias Ardentes. Eles não foram vistos ou ouvidos de novo por quase oito séculos, levando muitos no Império a acreditarem que foram mortos por bárbaros, ou talvez sucumbidos ao próprio ambiente mortífero. Durante todo esse tempo, as Areias foram associadas com uma morte incerta. Mesmo depois do Clã Unicórnio retornar a Rokugan, muitos consideram as Areias um lugar de morte.

Há várias gerações atrás, o Clã Escorpião foi banido de Rokugan por Kakita Toshimoko, o Campeão de Esmeralda da época, para prevenir sua destruição depois que foram acusados de raptar o Imperador Toturi I. Muitos Escorpiões pereceram na difícil jornada. Muitos mais morreram ou foram escravizados pelas forças dos Senpet, um estranho povo do deserto que habita em suas profundezas. Este exílio durou pouco tempo, e o Escorpião conseguiu com louvor cruzar o deserto uma segunda vez para retornar para Rokugan, seus número reforçados pelos estranhos aliados estrangeiros que os acompanhavam.

As Areias Ardentes desempenharam outro papel importante na história de Rokugan uma última vez nesse milênio. Durante o esforço combinado dos clãs contra a Sombra Viva na cidade de Volturnum nas profundezas das Terras Sombrias, uma grande força de nômades Moto dos confins do deserto chegaram ao Império. Unindo-se com seus aliados há muito separados, o Clã Unicórnio, os Moto destruíram os Moto Negros de uma vez por todas. O Khan dos Moto, Gaheris, se tornou Campeão do Clã Unicórnio, uma posição que continuou em sua família por décadas.

Apesar de tudo isso, as Areias Ardentes continuam um enigma para Rokugan. O Unicórnio e o Escorpião conhecem uma fração dos segredos que contêm, mas muito mais ainda é um mistério. Dúzias de civilizações estão além das areias, todas alheias aos costumes do Império e com suas próprias feitiçarias e práticas desonradas. A única verdade da qual os clãs de Rokugan podem estar certos é essa: as Areias Ardentes são um lugar traiçoeiro e mortal onde a honra nada significa. Elas não são lugar para samurais.

Leituras Recomendadas

O cenário de Lenda dos Cinco Anéis se sustenta numa década de fontes materiais. Há um incrivelmente rico e diversificado corpo de trabalho já existente, e sobre o qual este volume foi construído. Para mais informações sobre Rokugan e sua história, cultura, política, você pode querer consultar algumas das seguintes obras.

Suplementos de Lenda dos Cinco Anéis

A Série "O Caminho dos Clãs"

Publicados primeiramente para a Primeira Edição, esses suplementos foram o primeiro enfoque real aos Clãs Maiores, e estabeleceram muitas tradições que persistem até mesmo na Terceira Edição. Cada livro detalha a história e origem de cada facção em Rokugan, e apresenta uma grande quantidade de informações culturais adicionais.

- *Caminho do Caranguejo: A história da guerra de Rokugan contra as Terras Sombrias*
- *Caminho da Garça: Arte e cultura de Rokugan*
- *Caminho do Dragão: Filosofia, alquimia e esgrima Dragão*
- *Caminho do Leão: Níveis e organização militares, história e batalhas famosas*
- *Caminho dos Clãs Menores: A história de doze Clãs Menores*
- *Caminho dos Nagas: A cultura e história da misteriosa raça Naga.*
- *Caminho da Fênix: Religião, Fortunas e práticas shugenjas*
- *Caminho dos Ratos: A história e cultura da raça Nezumi*
- *Caminho do Escorpião: Espionagem, subversão e vilania geral*
- *Caminho das Terras Sombrias: Usando a Mácula como força condutora numa campanha*
- *Caminho de Shinsei: Filosofia shinseísta e organizações monásticas*
- *Caminho do Unicórnio: Conhecimento gaijin e exploração de terras além de Rokugan*
- *Caminho do Lobo: Como ronins se adequam (ou não) à sociedade rokugani*

Série "Segredos dos Clãs"

Construída sobre o material da série Caminho dos Clãs, os livros Segredos dão um olhar mais próximo às terras de cada clã, as práticas de cada família em especial, e os segredo obscuros que cada clã mantém escondido dos estrangeiros. Cada livro contém uma detalhado mapa de uma sede do clã que pode ser usado como localização da aventura ou a base para uma campanha em andamento.

Série "Corte de Inverno"

Este conjunto de três livros, consiste em *Corte de Inverno: Kyuden Seppun*, *Corte de Inverno: Kyuden Kakita* e *Corte de Inverno: Kyuden Asako*, aprofunda-se nos grandes detalhes a respeito dos costumes e práticas de muitos aspectos diferentes da sociedade rokugani, concentrando-se nas longas seções de corte de inverno que muitos proeminentes lordes samurais organizam todo ano.

Série "Arcos de História"

Esses livros abordam cada qual um arco de história do card game de L5A. A linha paralela de jogo que compartilha o ambiente e história com o RPÁG. Cada livro cobre em grandes detalhes um determinado período de tempo, dando todos os detalhes necessários para conduzir uma campanha em dada era.

- *Tempo do Vácuo: Descreve o período da Guerra dos Clãs, anos 1126-1128.*
- *O Imperador Escondido: Detalha o arco de história do Imperador Escondido, anos 1130-1133*
- *A Era Lótus (em breve): Descreve a Era dos Quatro Ventos e a Saga dos Oradores de Sangue, definindo os cenários para a Era Lótus. Cobre os anos de 1158-1167.*

Outros Suplementos Notáveis

- *Fortunas & Ventos:* Um tratado da cosmologia de Rokugan, incluindo os diferentes reinos espirituais que existem dentro da Ordem Celestial e os habitantes desses reinos
- *Caminho do Daimyo:* Sistemas para suportar jogos de níveis altos, permitindo que os personagens tomem o papel de embaixadores, comandantes, senseis, mestres de templos e governadores.
- *Caminho da Mão Aberta:* Um profundo tratado das seitas e tradições monásticas de Rokugan, e uma introdução aos variados estilos de luta usados pelos clãs.

- *Caminho do Ninja:* Define os diferentes grupos de guerreiros sombrios existentes no Império, incluindo a sombria magia Tejina usada pelo Escorpião.
- *Caminho do Samurai:* Introduz as regras de dojô e examina múltiplas academias marciais de cada clã.
- *Caminho do Shugenja:* Examina múltiplos esteriótipos shugenjas por clã e introduz o conceito de feitiço multi-elemental.

Conversão de Personagens

Jogadores familiarizados com as edições anteriores de Lenda dos Cinco Anéis sem dúvida estarão curiosos sobre adaptar seus personagens existentes para o novo sistema. Modificar personagens da Segunda ou Primeira edições é rápido e fácil.

Bônus de Atributos por Família e Clã: Cheque se os bônus de Atributos de sua família e escola mudaram nessa edição. Se desejar, você pode mudar seu bônus Atributo anterior para esse novo, baixando ou aumentado seus Atributos correspondentemente, ou manter o bônus anterior.

Técnicas de Escola: Se sua escola foi modificada nesse livro, procure qualquer nova habilidade em suas Técnicas de Escola. Se a Lista de Perícias de sua escola mudou, dê ao seu personagem um Nível gratuito em qualquer nova Perícia oferecida por sua escola. Geralmente muitas escolas não apresentadas nesse livro são ainda inteiramente jogáveis. Porém, visite nosso website (www.l5r.com) para informações sobre antigas escolas, feitiços, e outros benefícios.

Glória e Status: A Glória anterior do seu personagem continua a mesma. Se você não estiver usando nenhuma regra opcional de Status do *Caminho do Daimyo,* seu personagem ganha Status igual ao seu Nível de Perspicácia. Consulte seu MJ e a tabela de Status por garantia. Se seu Status for diferente e seu Nível de Perspicácia por eventos na campanha (promoção, expulsão, etc.), ajuste-o como convir.

Feitiços, Katas e Kihos: Todas essas opções de personagem são apresentadas nesse livro, em versões atualizadas. Se esse livro apresenta uma nova versão de um feitiço, kiho ou kata que você possua, você deve usar a nova versão. Se um feitiço, kiho que você possua não estiver nesse livro, visite nosso website (**www.l5r.com**) para ver se há alguma nova versão. Caso não, então você pode conserva-lo com aprovação do seu MJ, ou troca-lo por uma habilidade de nível de poder equivalente. Feitiços da Primeira Edição usam um sistema de Nível de Maestria muito diferente das regras da Terceira Edição. Consulte seu MJ para achar um Nível de Maestria apropriado para sus feitiços, ou substitua-os com feitiços similares desse livro. Se você possuir um feitiço que não é mais capaz de invocar, você pode então escolher um novo feitiço do mesmo elemento ou ganhar cinco pontos de experiência.

Perícias: Veja a atual lista de Perícias para ver quais Perícias ainda estão presentes na Terceira Edição. Algumas Perícias, como Sinceridade, agora são Ênfases de outras Perícias. Se seu personagem possuir uma Perícia que agora é uma Ênfase de outra Perícia, substitua a Perícia antiga pela nova, e ganhe a Ênfase apropriada de graça. Se você já possui a Perícia em questão, seu personagem ganha Pontos de Experiência iguais à quantidade necessária para aumentar a Perícia obsoleta ao seu nível anterior. Se a Perícia que substituiu sua Perícia obsoleta não é tão alta quanto ela, esses Pontos de Experiência devem ser gastos imediatamente para aumenta-la ao nível anterior. Qualquer Ponto de Experiência restante deve ser usado para obter Ênfases para essa Perícia ou perdidos.

Por exemplo, Bayushi Tanaka é um personagem da Segunda Edição com Etiqueta 4 e Sinceridade 6. Sinceridade agora é uma Ênfase de Etiqueta, então essa Perícia é perdida. A Perícia Etiqueta de Tanaka ganha a Ênfase Sinceridade, e Tanaka também ganha 21 Pontos de Experiência (a quantia necessária para comprar Sinceridade em Nível 6). Ele deve imediatamente gastar 11 desses Pontos de Experiência para aumentar sua Etiqueta para 6, o nível anterior de sua Perícia Sinceridade. Ele agora tem 10 Pontos de Experiência restantes par comprar novas Ênfases para sua Perícia Etiqueta.

Se você possui qualquer Perícia de Arma Especializada, elas agora funcionam como Ênfases. Assim, se você possui as Perícias Kenjutsu e Katana, a Perícia Katana é perdida, a Ênfase Katana é obtida, e Pontos de Experiência são ganhos como no exemplo ilustrado acima.

Ainda em tempo, note que todas suas Perícias existentes concedem Habilidades Mestras, e adicione-as ao seu personagem como de acordo.

Sobretudo, a maior quantidade de trabalho em traduzir Perícias virá na conversão delas. É extremamente propício que um personagem convertido de uma Edição anterior pareça ser consolidado em poucas Perícias. Tenha em mente que todas as Perícias agora oferecem Bônus de Perspicácias em certos Níveis, e muitas das Perícias que foram consolidadas oferecem Bônus de Perspicácia adicionais. É extremamente provável que um personagem muito concentrado em Perícias tenha uma Perspicácia muito maior que antes.

Vantagens e Desvantagens: Verifique suas Vantagens e Desvantagens para ver se elas seguem as novas regras. Se você possui uma Vantagem ou Desvantagem que não está neste livro, você pode escolher mantê-la ou trocá-la por outra Vantagem ou Desvantagem apropriada de igual custo de pontos, sob aprovação do MJ.

Funcionalidade Geral: Personagens da Primeira Edição se baseavam em Atributos. Personagens da Segunda Edição enfatizavam Perícias. A Terceira Edição vem para quebrar o equilíbrio entre os dois, mas isso também significa que personagens otimizados das edições anteriores podem desfrutar de dificuldades. Se você desejar, você pode reduzir Perícias ou Atributos (mas não ambos), acumulando-os numa quantidade equivalente de Pontos de Experiência igual a dez vezes seu Nível de Perspicácia dessa maneira. Esses Pontos de Experiência devem ser imediatamente gastos em Perícias (se você os ganhou reduzindo Atributos) ou Atributos (se você os ganhou reduzindo Perícias). Quaisquer Pontos de Experiência não gastos dessa maneira são perdidos permanentemente.

Perspicácia: Recalcule sua Perspicácia usando as novas regras para isso. Se você agora está qualificado para uma nova Técnica de Nível, você pode aprende-la da maneira habitual. Se por alguma razão você não mais estiver qualificado para Técnicas de Nível que você já possuía, você não as perde.

Um personagem convertido com forte foco em Perícias está inclinado a ter muito mais Perspicácia do que em edições anteriores, devido às opções projetadas para fazer as Perícias ficarem mais atraentes na Terceira Edição. Consulte seu MJ para determinar se esses eventuais saltos de Perspicácias são aceitáveis, ou se seria preferível reduzir o nível poder geral do personagem em favor de outras considerações. Lembre-se, uma simples Perícia agora pode fazer os papéis de várias Perícias antigas, e um Nível de Perícia alto é menos necessário do que era na Segunda edição. Em geral, é melhor chegar a um personagem que mescle bem com o resto do grupo do que um que conserve exatamente o mesmo número de Perícias que ele tinha em edições anteriores.

Glossário de Termos Rokuganis

Agasha: Antiga família do Clã Dragão, os Agasha se deferiram para a Fênix décadas atrás, levando suas únicas magias alquímicas com eles.

Akodo: Uma família de honrados guerreiros e estrategistas, os Akodo servem ao Clã Leão.

Asahina: Uma família de shugenjas pacifistas que serve ao Clã Garça.

Asako: Talvez a mais misteriosa família de Rokugan, os ascetas Henshins da família Asako servem ao Clã Fênix.

Bayushi: Astutos e enganadores, os Bayushi governam o Clã Escorpião na corte e em batalhas.

bushi: Um guerreiro da casta samurai. Bushis são treinados para usarem armas e nos caminhos da batalha desde crianças.

Campeão: Uma posição de grande autoridade. Tradicionalmente, o termo campeão se aplica a um vitorioso de um proeminente torneio, como o Teste de Campeão de Esmeralda ou o Teste de Campeão de Jade. Também se aplica aos daimyos dos Clãs Maiores, que também são chamados de Campeões de Clãs.

Chuda: Esta família de shugenjas conduzia o Clã Serpente; agora eles servem ao Lorde Negro, Daigotsu.

chui: Uma patente militar semelhante a tenente. Um chui comanda vários gunsos e as tropas sob os seus comandos. Chuis se reportam diretamente aos taisas que comandam suas divisões.

Daidoji: Uma família de batedores, espiões e guarda-costas que servem como braço militar do Clã Garça.

daimyo: Qualquer senhor com samurais jurados ao seu serviço. Existem oficialmente três níveis da posição de daimyo. Daimyos de províncias, que governam uma simples província em nome de seus clãs. Daimyos de famílias, que governam os assuntos de uma só família dentro de seus clãs. E daimyos de Clãs, também conhecidos como Campeões de Clãs, são os governantes definitivos de seus clãs.

daisho: Daisho é o nome dado ao conjunto de duas espadas que são o símbolo do status de um samurai. É ofensivo e blasfemo para qualquer um que não seja um samurai usar o daisho. O daisho consiste da katana (uma espada longa) e a wakizashi (uma espada curta).

Doji: Uma família de poderosos cortesãos do Clã Garça.

doshin: O nível mais baixo de reforço legal em Rokugan. Os doshins são os assistentes dos yoriki, ou empregados de um magistrado. Mesmo heimins podem servir como doshins se não há números consideráveis de samurais na área.

eta: O nível mais baixo das camadas sociais de Rokugan. Os eta são os hinins que devem lidar com carne morta, o que é visto como uma degradante e repugnante tarefa no Império. Isso inclui torturadores, curtidores, e aqueles que lidam com os corpos dos mortos. Os eta são vistos com pena pelas outras classes pois seu trabalho é tão degradante que não têm chance de reencarnarem como uma classe maior. Apenas os gaijins estão abaixo dos eta.

Fuzake: Uma pequena família de shugenjas a serviço do Clã Macaco.

gaijin: Viajantes de fora de Rokugan. Gaijins são quase universalmente desacreditados e detestados pelo Império. Apesar de poucos terem achado um nicho com alguns dos Clãs Maiores, muitos gaijins são retirados do Império ou mortos.

Gempukku: A cerimônia da chegada da idade que significa a passagem da infância para a maturidade. É nessa ocasião em que jovens samurais escolhem seus nomes adultos e assumem seus lugares ao lado de seus irmãos em defesa de seu clã. Algumas cerimônias de gempukku têm elaboradas competições para dar aos jovens homens e mulheres a oportunidade de mostrarem o conhecimento que acumularam durante seus treinamentos.

gunso: Uma patente militar semelhante a sargento. Um gunso pode comandar até 2000 soldados. Eles reportam diretamente aos seus chuis em comando.

Hantei: Os descendentes do Primeiro Imperador, os Hantei governaram o Império por quase mil anos. Agora eles foram extintos.

hatamoto: O conselheiro chefe e supervisor de um daimyo. Hatamoto é uma posição de grande respeito e influência, pois significa que o daimyo o escolheu como seu mais confiável e capaz assistente. O hatamoto normalmente é deixado governando as posses de um daimyo enquanto este viaja.

Heichi: A família governante do Clã Javali, os guerreiros Heichi foram mortos por Agasah Ryuden, cirador da maligna Bigorna do Desespero.

heimin: A classe camponesa de Rokugan, também conhecida como "meio-gente". Fazendeiros, artistas e mercadores são todas profissões heimins, apesar de algumas terem representação entre a classe samurai também.

Hida: Uma família de guerreiros que enfatiza a força e resistência. Os Hida governam o Clã Caranguejo.

Hiruma: Uma família de batedores que servem ao Clã Caranguejo.

hinin: Os "não-gente" de Rokugan. Criminosos, charlatões, trapaceiros e geishas são todos hinins. Os eta são uma sub-divisão da classe hinin.

Hitomi: Uma família recentemente fundada de guerreiros sombrios e monges que servem ao Clã Dragão.

hohei: Uma patente militar semelhante a soldado. Os hohei são o grosso dos exércitos dos clãs. Eles reportam aos nikutais que comandam seus esquadrões.

Horiuchi: Esta pequena família de shugenjas serve ao Clã Unicórnio.

Ichiro: Os samurais do Clã Texugo, os Ichiro foram todos extintos. Eles vagam pelo Império a esmo, desesperadamente procurando um meio de reconstruírem seu clã desfeito.

Ide: Uma família de cortesãos e embaixadores que servem como diplomatas do Clã Unicórnio.

Ikoma: Bardos e historiadores, a família Ikoma serve ao Clã Leão.

Isawa: Inquestionavelmente os mais poderosos shugenjas do Império, os Isawa são liderados pelos Mestres do Conselho Elemental. Os Isawa servem ao Clã Fênix.

Iuchi: Os shugenjas do Clã Unicórnio, os Iuchi são especialistas em magia gaijin.

Kaeru: Uma família de comerciantes ronins, os Kaeru governam a cidade do Sapo Rico, uma próspera cidade entre as terras do Leão e Unicórnio.

Kaiu: Uma família do Clã Caranguejo que produz os maiores engenheiros de toda Rokugan.

Kami: Os dez filhos do Sol e da Lua: Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Hantei, Fu Leng e Ryoshun.

kami: Os espíritos que residem em tudo. Existem espíritos com os quais shugenjas se comunicam e convencem a potencializarem seus feitiços. Kamis são sintonizados com um dos quatro elementos físicos: fogo, terra, ar e água.

kansen: Os negros e malignos espíritos que existem nas Terras Sombrias. Eles são os espíritos que sustentam a maho, a magia de sangue.

Kasuga: Não exatamente uma família, os Kasuga são um conglomerado de samurais que governam o pequeno e mal-visto Clã Tartaruga.

katana: A espada mais longa do daisho e a arma primária de todo guerreiro samurai. A katana simboliza tanto o status da casta samurai quanto a alma do guerreiro. Elas são passadas de geração a geração. Alguém que toque a espada de um samurai sem sua permissão enfrenta infelizes conseqüências de fato.

Kitsuki: Uma família de magistrados que percebem a justiça e a investigação muito diferentemente que o resto de Rokugan. Os Kitsuki servem ao Clã Dragão.

Kitsune: Uma das mais antigas famílias menores, os Kitsune governam os shugenjas do Clã Raposa.

Kitsu: Uma família de shugenjas misteriosos, os Kitsu servem ao Clã Leão com uma branda magia espiritual que nenhuma outra família de Rokugan compreende.

Kuni: Uma sinistra família de shugenjas que serve ao Clã Caranguejo.

maho: Magia de sangue. É uma feitiçaria maligna potencializada pelo próprio Deus Negro Fu Leng. Qualquer um flagrado praticando maho é imediatamente sentenciado à morte.

Matsu: Bravos e agressivos guerreiros, a família Matsu governa o Clã Leão.

mempo: Uma máscara armadurada. Mempos são muito comuns nos campos de batalha, e muitos membros do Clã Escorpião escolhem usa-las todo o tempo no lugar de máscaras de pano. Mempos são normalmente desenhadas com imagens projetadas para amedrontar ou intimidar um inimigo.

Mirumoto: Uma família de guerreiros que enfatiza o estilo de esgrima que usa as duas espadas do daisho. A família Mirumoto serve ao Clã Dragão.

Miya: Esta família de heráldicos serve diretamente ao Imperador.

Moshi: Anteriormente samurais do Clã Centopéia, a matriarcal família Moshi de shugenjas se tornou uma casa dentro do Clã Mantis.

Moto: Essa famílai de obscuros e determinados guerreiros governam o Clã Unicórnio.

nikutai: Uma patente militar muito semelhante a oficial. um simples nikutai terá um esquadrão de hoheis sob seu comando e reportará diretamente a um gunso.

Otomo: Os cortesãos do Imperador, os Otomo se esforçam para manter conflitos ativos em Rokugan para evitar que o Imperador nunca precise temer outro golpe.

rikugunshokan: Uma patente militar semelhante a general. um rikugunshokan comanda um exército inteiro e reporta diretamente ao seu daimyo.

ronin: Literalmente, um "homem-onda". Um samurai que perdeu ou abandonou sua família e afiliação ao clã, contando apenas consigo mesmo. Ronins são menosprezados pelo resto da classe samurai.

seppuku: O ato do suicídio ritual. O seppuku é o meio de um samurai se arrepender de falhas ou desonra. O êxito da cerimônia remove o injurio de seu nome e o retorna ao status honrado, mesmo que postumamente.

Seppun: Esta família serve como guarda-costas e protetores do Imperador.

Shiba: A família governante do Clã Fênix, os Shiba são calmos e contemplativos guerreiros e guarda-costas.

Shinjo: Outrora a família governante do Clã Unicórnio, os Shinjo perderam o comando de seu senhor ter sido provado como traidor. Agora, eles procuram um meio de acharem um lugar no clã e no Império.

shireikan: Uma patente militar semelhante a comandante. Um shireikan pode comandar até uma força-tarefa ou várias divisões. Shireikans reportam diretamente ao rikogunshokan, o general dos exércitos do clã.

Shosuro: Sombrios e enigmáticos, os Shosuro servem ao Clã Escorpião como atores e assassinos.

shugenja: Um sacerdote samurai ou invocador de feitiços. Shugenjas são os sacerdotes dos kamis, os raros samurais que têm a habilidade de invocar, comunicar-se e coagir os kamis a fazerem suas vontades.

Soshi: O mais misteriosa família do Clã Escorpião, os Soshi possuem os segredos da magia sombria.

Suzume: Quietos e introspectivos, a família guerreira Suzume governa o Clã Pardal.

taisa: Uma patente militar semelhante a capitão. Um taisa terá vários chius e suas unidades que os servem, e reporta diretamente a um shireikan, que comanda a força na qual o taisa serve.

Tamori: Uma família de shugenjas, os Tamori foram formados pelos remanescentes da família Agasha. os Tamori servem ao Clã Dragão.

Togashi: Apesar do líder da Ordem dos Togashi governar o Clã Dragão, muitos dos membros dessa ordem ficam contentes em se distanciarem da política.

Tonbo: Filhos do Dragão e da Fênix, a família Tonbo governa do Clã Libélula e serve de emissários do Clã Dragão.

Toritaka: Outrora os samurais do Clã Falcão, os caçadores de fantasmas Toritaka foram absorvidos pelo Clã Caranguejo há várias décadas.

Toturi: A família fundada pelo recentemente falecido Imperador Toturi I. Existem apenas alguns Toturi no Império, grande parte, seus descendentes ou seguidores jurados.

Tsuruchi: Outrora os samurais do Clã Vespa, os impecáveis arqueiros da família Tsuruchi se tornaram uma casa do Clã Mantis.

Ujina: Uma família a serviço do Clã Lebre, os Ujina são talentosos arqueiros e caçadores.

Usagi: A família fundadora do Clã Lebre, os Usagi são velozes guerreiros que caçam maho-tsukais onde quer que se encontrem.

wakizashi: A espada curta do daisho, que simboliza a honra do samurai que a carrega. um samurai que não porta a wakizashi é visto com suspeitas. Muitos shugenjas que não têm o treinamento marcial portam a wakizashi apenas como símbolo de sua honra e status.

Yasuki: Uma escusa e esperta família de mercadores. Os Yasuki migraram do Clã Garça para o Clã Caranguejo séculos atrás, mas um Garça foi recentemente declarado o daimyo dos Yasuki por decreto Imperial.

Yogo: Uma família de shugenjas que serve ao Clã Escorpião. Os Yogo são amaldiçoados, e muitos cederam à maho ao longo dos séculos.

yojimbo: Um guarda-costas. Yojimbos normalmente são designados a membros da corte, shugenjas com pouco treinamento de combate, ou importantes membros do clã que poderiam ser alvo de tentativas de assassinato. Falando de modo geral, yojimbos são treinados como bushis. Os próprios bushis raramente têm yojimbos a menos que sejam membros de alto nível do clã.

yoriki: Os imediatos de um magistrado. Yorikis normalmente são samurais, mas em raras ocasiões não é incomum ver camponeses cumprindo esta tarefa.

Yoritomo: A família governante do Clã Mantis, a família Yoritomo possui tanto guerreiros qunato navegadores que preferem usar armas camponesas ao invés do daisho de um samurai.

Yotsu: Os Yotsu são uma família de ronins que protegem as ruínas da antiga Capital Imperial, Otosan Uchi.